РАЗМЕРЪТ НЯМА ЗНАЧЕНИЕ

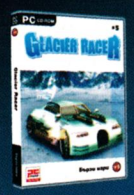
За ползата и вредата от дължината на игрите

10 години PC Mania
яко парти на 14 юни в парк "Заимов"
Вход свободен

PC mania

www.pcmania.bg

брой 6 (122) юни 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.



PC Mania с игра за 7.99!
Виж страница 89-та!

перви впечатления
World of WarCraft: Wrath of the Lich King

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria
завладей подземния свят

Turok
на лов за динозаври

Prototype
екшън от бъдещето

The Lord of the Rings: Conquest
Battlefield в Средната земя

Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
по-добрият Хари Потър

GSM ИГРИ
- Sexy Trip
- Midnight Bowling 2
- Midnight Pool

ХАРДУЕР
- Пролетни видеокарти
- LG монитори, които ще ти легнат на сърцето

ДЖАДЖИ
- Driving Force GT
- Sapphire Radeon 3870 HD Ultimate

КОНЗОЛИ
- Grand Theft Auto IV
- Dark Sector
- Silent Hill: Origins

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012358 06>

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 06 (122) юни 2008

04 Коментар
Преди десет години...

06 Класация
Какво играем през май?

08 Писма
Професионално и лично

10 Новини
Разгневени майки нападнаха GTA IV

12 Тема на броя
Age of Conan: Hyborian Adventures **12**
LG: Монитори, които ще ти легнат на сърцето **70**

16 Ексклузивно
Fable 2

18 Ревю
Turok **18**
Sudden Strike 3 **36**
Iron Man **38**
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens **42**
XIII Century: Death or Glory **44**
Europa Universalis: Rome **46**
Art of Murder: FBI Confidential **50**
Mission Runway **52**

22 Превю
World of WarCraft: Wrath of the Lich King **22**
Prototype **24**
The Lord of the Rings: Conquest **30**
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria **32**

54 Модове
Get a Life - Half-Life 2 **54**
Jailbreak! - Half-Life 2 **54**
Sins of a Galactic Empire - Sins of a Solar Empire **54**
Warhammer 40k Tabletop Experience - Dawn of War **55**
Ether Half-Life 2 **55**

56 Ретро зона
Simon the Sorcerer

57 E-sport
Stay Updated

58 Тактики
Fifa Manager 08

64 GSM игри
Midnight Bowling 2 **62**
Sex Trip **62**
Midnight Pool **62**

66 Конзоли
Grand Theft Auto IV **64**
Dark Sector **67**
Silent Hill: Origins **68**

78 Обзор
Mac Versus PC

80 Hardware
Пролетни видеокарти 2008

85 Джаджи
Driving Force GT **85**
Titan TTC-G5T **86**
Hama 7" Digital frame **86**
Sapphire Radeon 3870 HD Ultimate **87**
Turbo-X MP4 Total Helena **87**

88 Софтуер
Best Free Soft 05/2007

90 Цели игри
Doom 64
Machine World
TrackMania Nations Forever
Alien 8
Quadrax IV
Dr. Blob's Organism
SingTel Race 2008

"Ако по пицата на пода полепнат още малко косми, трябва да обмисля дали да не я кръстя"

Simon the Sorcerer 4

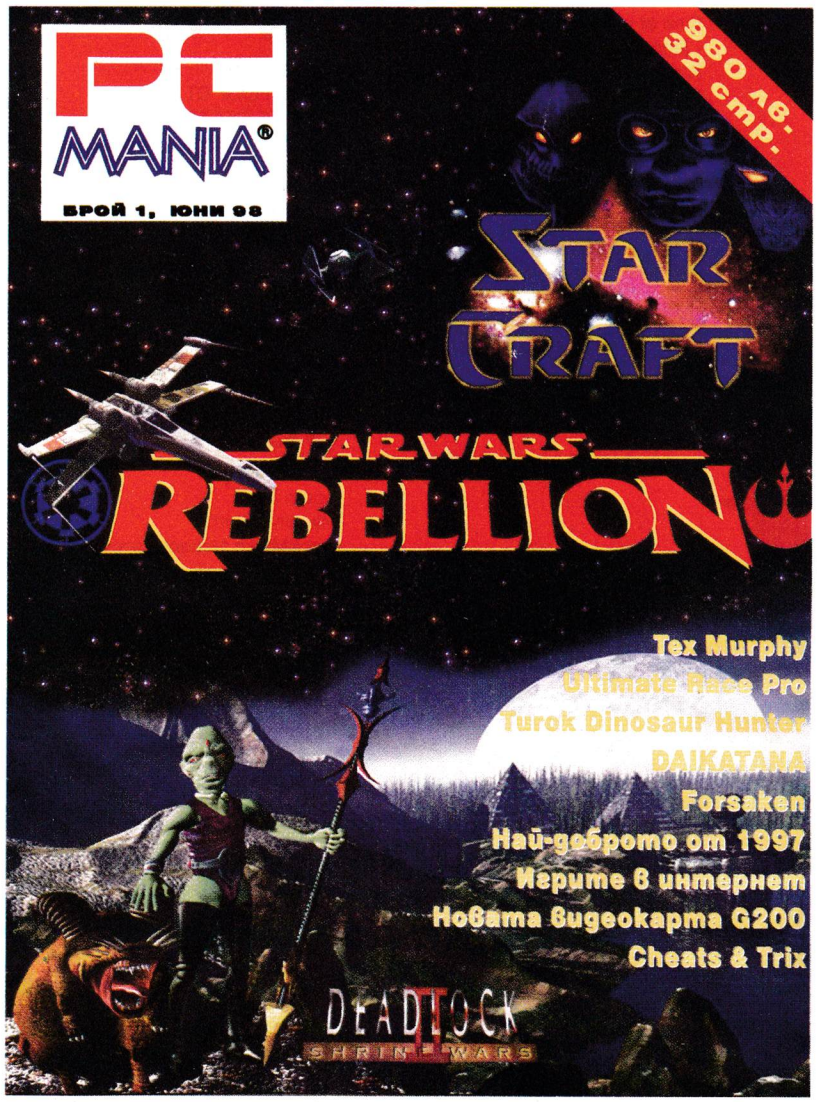
Владимир Тодоров

Преди 10 години...

Занимавам се с компютърни игри, откакто се помня. Никога няма да забравя своя Правец 8С, с неговата особено зеленикава картина. Или пък Moon Patrol - първата игра, която подкарах на него. Да не говорим за прехода към хипермощния за времето си 486 процесор и всичките видове Pentium-и... Чак до днешните дву- и повече ядрени чудовища. Много вода изтече от тогава. Вероятно мнозина от вас са забравили как изглеждаше гейминдустрията да речем преди 10 години. Някои може и да асоциират 1998-ма със скелетоподобния главен герой на Lucas Arts в Grim Fandago или с лудите ръшове в StarCraft.

Така гейминдустрията стана наистина революционна в идейно отношение, а 3D графиката започна да навлиза в мониторите ни с пълна сила. Half-Life ни разби със своя уникален за времето си геймплей и неповторими скрипитирани сцени, в които ние винаги имахме активна роля. А Снейк доказа, че можем да бъдем част от интерактивен филм и едновременно с това да играем на игра със завиден за времето си стелт геймплей!

В далечната 1998-ма и Game Boy Color за първи път видя бял свят и освежи позамрелия пазар на преносимите гейм устройства. През същата тази година на българския книжен пазар се появи и едно малко, шарено списание, наречено PC Mania, което си постави за цел всеки месец да ви разказва какво ново се случва в света на електронните забавления... Година по-късно еволюцията продължи! През 1999-та излезе Everquest, който популяризира MMORPG жанра. За всеобща изненада, сървърите на тази игра работят и днес. Sega Dreamcast дебютира, а Konami възвърнаха славата на хорърите с първия Silent Hill. Тогава и Unreal Tournament постави началото на безчетните мултиплейър сражения, които започнаха да се водят из неговите сървъри. Ако сравним тези две ненормално успешни за индустрията години с 2007-ма, няма как да не се съгласим, че сега комерсът доминира във всичко, а носталгията към миналото нараства с всеки изминал ден. Колкото и нелогично да звучи обаче, въпросната година произведе и едни от най-качествените заглавия. И те бяха толкова много, че можехме да се отдадем на любимото си хоби в абсолютно всеки един от 365-те дни, които имахме на разположение.



Никой не очакваше, че Call of Duty 4 ще надмине дори Halo 3 по интерес. Нито пък, че пътешествието до подводния Рапчър в Bioshock ще бъде толкова вълнуващо. Камо ли че Crysis ще вдигне летвата в технологично отношение толкова високо. Именно през 2007-ма Mass Effect подкани собствениците на конзоли да поемат по свое собствено пътешествие в галактиката и се превърна в най-добрата съвременна ролева игра, а Orange Box изданието на втория Half-Life дефинира по нов начин понятието "изгодна сделка".

Вярвате или не, PC Mania бе буквално в играта през цялото това време. С гордост мога да заявя, че първият ни брой излезе именно през златната за индустрията 1998-ма и оттогава насетне рецензирахме стотици заглавия и успяхме да отразим всяко едно значимо за нея събитие. Много геймсписания идваха и си отиваха, но само PC Mania беше винаги с вас. Това е един добър повод за празнуване. Датата е 14 юни, мястото - столичния парк „Заимов", времето - след 16.00 ч. Нека заедно с диджеите от H.M. S.U. и със съдействието на община "Оборище", Logitech и фитнес център „Тринити", да отбележим рождения ден на PC Mania под мотото: "10 години в играта". С времето станахме свидетели на какви ли не промени в индустрията. Самите ние, вярвам от цялото си сърце, еволюирахме към по-добро и се поучихме от грешките си. Стъпка по стъпка. Естествено – това нямаше как да стане без помощта и подкрепата на нашите читатели.

Надявам се, че ще се видим на 14 юни.

Вземи сега XBOX 360

+ grand theft auto IV на супер цена

от 649 лв.

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – МАЙ 2008

▲	1. Assassin's Creed	27.11%
▼	2. WoW	20.54%
▲	3. FIFA 08	6.91%
–	4. StarCraft BroodWar	6.54%
▼	5. WarCraft III	5.08%
▲	6. Counter-Strike	4.94%
–	7. GTA: San Andreas	4.85%
–	8. C&C: Tiberium Wars	3.86%
▲	9. Diablo II: LoD	2.79%
▼	10. Crysis	2.61 %

Играй си играта, човече - слоганът на PC Mania за добро прекарване на времето никога не е бил по-валиден от резултатите на класацията през миналия месец. Assasin`s Creed отнесе доскорошния лидер World of WarCraft като куцо пиле домат и се настани на върха на чарта, но и не само. Основната сила на тази толкова чакана игра е, че спечели и сърцата на геймърите. Дай боже по-често да се появяват такива заглавия на пазара, които да раздвижват статуквото и да връщат увереността, че нещата всъщност не са нагласени. Второто място на World of WarCraft е неизбежно и очаквано, като резултатът на играта е впечатляващ на фона на останалите претенденти в надпреварата. Третото място на FIFA 2008 е логично и нормално в навечерието на най-големия футболен празник, какъвто е европейското първенство по футбол в Австрия и Швейцария през това лято. Още по-приятно е, че и специално посветената на състезанието игра е много добра - тя ще дебютира в чарта през следващия месец. Може би ще уцели първото място? Нямаме търпение да видим. Четвърти е Broodwar, който закономерно се класира високо-високо - на старите хора предимството е задължително, ако сме с добро възпитание. И все пак свършиха онези дни на голямо безгрижие, което цареше в редиците на привържениците на играта. Очакването на StarCraft 2 отне съня им и те все по-често скипват упражнението с гласуването за стария си любимец. Ние нямаме нищо против, защото също не спим поради същите причини. Пети и шести, разделени от едва пет гласа, са WarCraft III и Counter-Strike. Техният сблъсък е класически като на Левски и ЦСКА, ама от едно време. В действителността нещата изглеждат като съвременния футболен мач между българските грандове - дружеска размяна на единоборства, скучна имитация на състезание и закономерен резултат, отразяващ интересите на двата отбора според конюнктурата. В случая печели WarCraft. Тези мили слова важат в пълна степен и за следващия в класирането, San Andreas, който преди години провокираше трепет в сърцата на младите, а днес е просто носталгичен спомен от генгста дните от началото на 21-ви век. Осмото място на Tiberium Wars само по себе си е изненада, при положение че модерният Command & Conquer е по-малко популярен от предшествениците си. Все пак адмирации за играта, която гордо надигна глава и се кичи с авторитет въпреки осмото си място в подреждането. Деветият Diablo изпреварва само с шест гласа десетия Crisis. Малките разлики прочее явно са модерни и бележат по елегантен начин статуквото в класацията за най-играни игри на PC Mania напоследък. Статуквото, което в най-скоро време ще се промени.

Играете ли на лаптоп?

През този месец ви попитахме дали използвате преносим компютър, за да геймите. Със задължителната уговорка, че тези данни не са представителни, можем да кажем, че те отразяват по автентичен начин пазарната ситуация при продажбите на компютри. 70% от далите своя глас признават, че не притежават лаптоп. Макар че в световен мащаб продажбите на преносими компютри отдавна надминаха тези на настолни, в България това ще се случва тепърва и все още пазарът е доминиран от т.нар. "първи покупки". Първата покупка е избор на разума, а не на удобството - когато отидете в магазина, вероятно е да изберете някоя PC конфигурация, защото от една страна е по-евтино, а от друга е и по-удобно с възможността за бърз ъпгрейд. 15% от анкетираните със съжаление трябва да признаят, че техният лаптоп не е пригоден за гейминг - проблем, заради които производителите непрекъснато са критикувани. Бъдещето на преносимите системи е най-вече в тази посока - след като навсякъде и за суми около 1000 лева можете да откриете лаптопи със съвсем прилични характеристики, можем да очакваме до две години и лаптопите да получат достойна графика за достойни видео забавления. И през следващия месец ви очакваме на www.pcmania.bg. Там освен шанса за гражданска самоизява ви очаква възможността да се регистрирате за големите награди на XFX. Всеки месец един от вас печели ваучер за отстъпка 100 лева на продуктите XFX. В края на първата половина на 2008 година с томбола ще бъде определен победител от всички регистрирали се, който ще спечели XFX GF 9600GT 512MB 700M DDR3 DUAL DVI TV "XXX" Edition. Не му мислете, а се регистрирайте. Очакваме ви!

Играете ли на лаптоп?

Нямам лаптоп.	70.60%
Имам лаптоп, но той не става за игри.	14.34%
Вече често играя на лаптопа, но и на десктоп	7.99%
Да, основният ми компютър вече е преносим.	7.08%

BURNOUT PERFORMANCE WITHOUT THE BURNOUT

XFX NVIDIA® GeForce® 9800 GTX with HybridPower™ Technology

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY. DEVELOPED BY GSC GAME WORLD © TRANSAVISION LTD. 2008

SUPREMELY POWERFUL GAMEPLAY

> Full-throttle gaming at extreme HD resolutions with 128 blistering-fast cores

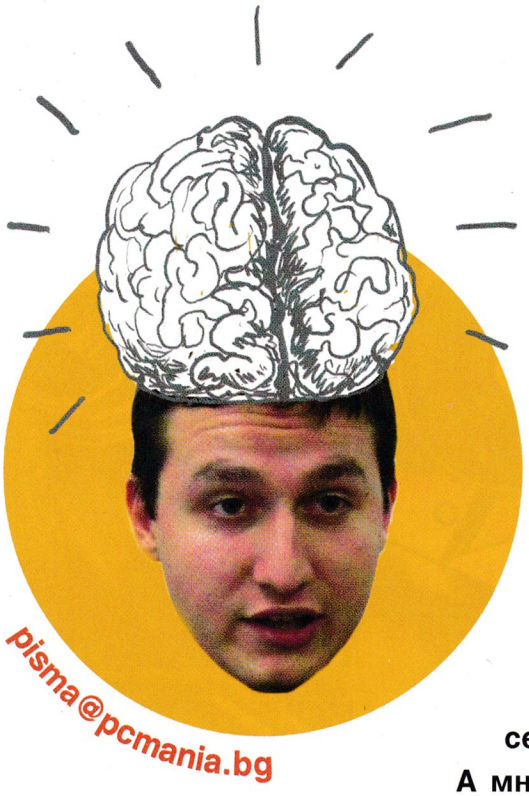
> Amplified performance up to 2x with dual SLI® technology and up to 2.8x in 3-way NVIDIA® SLI® mode* on NVIDIA nForce® SLI-Ready motherboards

> Optimal power management with NVIDIA HybridPower™* technology

GEFORCE® 9800 GTX

Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; **Ботевград (072)**: Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; **Велико Търново (062)**: КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; **Димитровград (0391)**: Енди-Син - 64004; **Добрич (058)**: Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; **Плевен (064)**: Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; **Русе (082)**: Мултилинк - 822141;
Свищов (0631): Ай Ти Свищов - 64645; **Смолян (0301)**: Контракс - 63603; **Сопот (03134)**: Ентер - 2281;
София (02): Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566; ЖМТехнологии - 9658989;
Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; **Стара Загора (042)**: Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; **Шумен (054)**: Юлимекс - 830639

www.solytron.bg
SOLYTRON СОЛИТРОН



Здравейте, скъпи читатели на писмата!

Не мога да разбера защо напоследък започвате своите обръщения към редакцията с думите "вие сте най-добрите, но си го знаете бла-бла-бла". Не. не си го знаем. Когато ни го казвате, това е форма на респект, от което ни става много приятно.

Затова в бъдеще ви моля - казвайте ни го чистосърдечно и ако ни смятате за най-добрите, не се притеснявайте да защитите своето мнение.

А мнения през този месец имаше - въпреки гигантските празни дни на безделие и безвремие...

Сашо Бойчев

Стратегически напън

Здравей, Сашо, пише ти един голям фен на Писи Мания. Искам да ти задам няколко въпроса (от 2 години се чудя за какво да ти пиша и най-накрая реших...). Първо да те питам стратегиите ли са най-играните и най-търсените игри? В последния ви брой имаше статии за цели девет стратегии, а и много мои приятели са върли "стратези" :P А аз пък предпочитам ФПС игрите, в които с автомат, помпа и два пистолета минаваш иначе невъзможни мисии (като в Crysis - любимата ми игра), ха-ха. Много се чудя само аз ли не ги харесвах тея гадни жълти страници?!? Всички много искат да ги върнете и много ги харесват, а аз ги ненавиждам! Супер гадни са... И едни такива вестникарски... добре де – бяха, не са, бяха... Накрая да те питам какъв е тиражът на списанието? Интересно ми е да разбера броят на феновете ви (като мен):P И без гадни затапвания!

Симеон Панчев

Симо, най-играните игри си личат в класацията на PC Mania всеки месец. Понякога ни обвиняват, че резултатите ѝ не са обективни, но в страната на тоталния информационен мрак, където статистиката е скрит държавен приоритет и за нищо няма отчетност, и това е някаква меродавна информация. В този смисъл - аз много обичам стратегии и често играя Civilization, по възможност третата ѝ част. Но дали това е национална страст? Според мен генералната ниска обща култура прави най-популярни най-лесно разбираемите концепции - футбол, баскетбол, игри с автомат и два пистолета, в които минава невъзможни мисии...

Ритнитопковци

Скъпи PC Маниаци,
вие сте da best няма друг като вас, бла-бла-бла. Та към нещата. Искам да се изкажа относно статията за играта Uefa Euro 2008, написана от Орлин Широв. Той написа една статия за една велика игра, която през цялото време критикуваше и накрая ѝ gage оценка 5.00. Е, сега не знам на къв комп си я играл, бате, обаче само знам, че си я играл (сигурно) на minimum requierments, щот аз, на моята машина играя Crysis и Assassin's Creed на minimum. Изтеглих си играта от интернет, та да видя дал наистина е такава излагация, а тя се оказа много прилична. И сигурно от на всеки 200 изиграни мача срещнах един-два бъга.
П.С. И трябва да е вслушвате повече в т'ва, дето ви го пишат читателите, щото те ви правят оборота, нали?

Ваш много верен фен,
Илко Михов

Илко, как пък точно UEFA 2008 стана велика игра за двата месеца, в които е в продажби?

Ти даже не си си я купил, но хайде. Критиките са за това, за да бъдат сериозни. В тях има и известна доза позитивизъм - виждаш и другата страна на медала, не само на хляба мекото. Вслушвам се в твоите думи и не мога за себе си да намеря нищо, с което да оправдая пред съвестта си загубата на тези пет минути....

За даването и имането

Здравейте!
Аз се казвам Александър Давидов и купувам вашето списание близо от година. Защо? Честно да ви кажа, PC Club (впоследствие GamePlay) по ме кефеше, но откакто стана официално списание на БФЕС, някакси спря да ме привлича. Тогава "обърнах" на PC Mania и първият купен брой ме накара да си припомня доброто старо време, когато висях с часове по клубовете, гледайки как големите играят на StarCraft, Diablo 2, Quake2, Mortal Kombat4 и други. Тогава, разбира се, моя милост беше в първи клас... Явно вашето списание излъчва някаква особена енергия, която се улавя от геймърите (по душа). Но не за това ви пиша. Просто докато бях в кенефа (по принцип там чета Маниите - нищо лично) прочетох писмото на един мой набор, който твърди, че удоволствието от една игра е по-голямо, ако си я купиш. Отчасти е прав, но аз лично не съм съгласен с него. Удоволствието (според мен) си зависи от самата игра и от това дали тя е правена с желание. Мога и да дам пример - игрите от Warhammer 40K вселената и Fable: The lost chapters. Това са игри, които мен страшно ме изкефиха и които за мен са номер 1. Туй се дължи на факта, че те имат своя собствена атмосфера и са изпипани от-до. Никой не може да го отрече.
Вярно е и че купените игри ти дават повече възможности, поради единствената причина, че са оригинални, а не пиратки, но това, което исках да кажа, е, че не е задължително да си купиш една игра, за да ѝ се изкефиш максимално. А и в днешно време с тези мижави заплати, които ни дава правителството, какво е по-добре?
Да дадеш 70 лева за най-новата игра, или да си я дръпнеш от интернет и с тези 70 лева да се нахраниш?

Поздрави:
Александър Давидов

Адаш, вероятно си млад човек, но звучиш като дядо ми. "С тия мижави заплати, които ни дава правителството" - нито един лев от парите, които получавам (слава богу) не ми се дава от правителството. Печеля ги с пот на челото и ги изкарвам благодарение на частната инициатива на нашите издатели. Правителството дава заплати на учители, лекари и други чиновници - ако държавните заплати са ниски, редно е държавните служители да напуснат системата, да предизвикат криза вътре в нея и нещата ще се подредят. В частния сектор 70 лева за игра се наричат добра инвестиция - а не "дадени". Помисли върху това.

Професионално и лично

From: Ivan Ivanov
Драги ми господин Бойчев, здравейте. Пропускам похвалите и минавам направо към въпроса. Защо мислите, че в България про геймингът е развит? Ще ви дам един пример - записвам се за 1 кръг на квалификациите за WCG 2008 (дисциплината е AoE 3: The Asian Dynasties). Идва 20 април, но аз не получавам никаква информация къде ще се играе, с кого, как.. В сайта таблиците не работят, във форума не отговарят, имейли не пращат... Чак на 21 вечерта разбирам, че кръгът е бил отменен - няма достатъчно записани... Сега и за втория кръг сигурно ще е така. Та мисълта ми е, как да има про гейминг, като никой не се старае? ПП. Очаквам да публикувате писмото ми!

Светлозар Калчев
(berki)

Професионалният гейминг е като професионалният футбол - когато количеството на инвестициите е правопропорционално на количеството на печалбите, професионализмът и свършената работа са повече от чистото забавление. Докато в България няма спонсори и интерес към легалния софтуер, няма да има и пари за професионален гейминг или по-точно парите за професионален гейминг ще са много малко, а аматьорщината ще владее всичко...

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

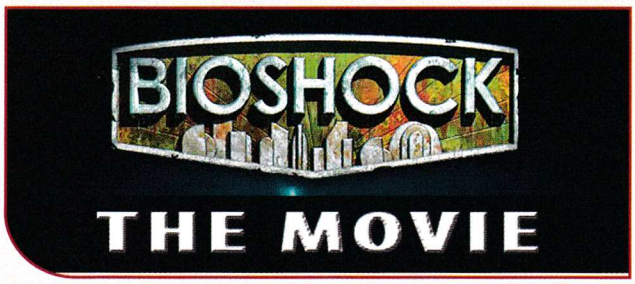
MIXED

Ancaria: A Gothic Tale

Както може би знаете, четвъртата част на Gothic ще претърпи сериозни изменения. Не само, че ще се казва Ancaria: A Gothic Tale, но и няма да ни повери управлението главния безименен герой от първите три части. Десет години по-късно той е крал на Анкария и донякъде се е самозабравил от силата, която е натрупал. Вие ще поемете управлението на друг безименен герой, който ще трябва да поправи тази неправда. Ancaria: A Gothic Tale ще ни пренесе на южняшките острови на кралството, всеки от които ще има различен климат. Вече ще имаме възможност да се покатерим на гърба на някой звяр и да го яздим! Не на последно място - новите разработчици от Spellbound възнамеряват да се съобразят с множество от желанията на феновете, изразени във форумите, и да ги включат в четвъртата част на тази култова ролева поредица.

BioShock на големия екран

Universal потвърдиха, че Гор Вербински, режисьорът на "Карибски пирати", "Предизвестена смърт" и "Мексиканецът", ще ще застане зад камерата отново, за да създаде филм по Bioshock - културата игра на Irrational Games. В момента се обсъжда дали Джон Лоугън, сценариста на "Авиаторът", да се присъедини към екипа.



HOT NEWS

Първи впечатления от DNF

Колегите ни от Shacknews твърдят, че са имали възможност да видят демонстрация от геймплея на не коя да е игра, а... Duke Nukem Forever. Те не са успели да я разцъкат лично, но твърдят, че този шутър "с лекота би се откроил от масата на пазара както графично, така и по отношение на своя геймплей". Нека само да се надяваме, че по същото време на тезгяха няма да бъдат Quake VII и Unreal Tournament 2015 ;).

Blizzard запазиха правата над diablo3.com

... а фенският сайт diablo3.com е вече преименуван на DiabloFans. Това бе "голямата" новина, която всички очаквахме на 1 май. Вероятно мнозина са разочаровани, тъй като са очаквали нещо повече. Но реално погледнато, този внезапен интерес на Blizzard към домейна www.diablo3.com означава само едно. Те вероятно се трудят върху третата част на тази култова хек-енд-слеш ролева игра и рано или късно ще я анонсират. Това донякъде подхранва спекулациите, че следващото Diablo няма да е и MMORPG.

BRAND NEW

Официално – ще има Call of Duty 5

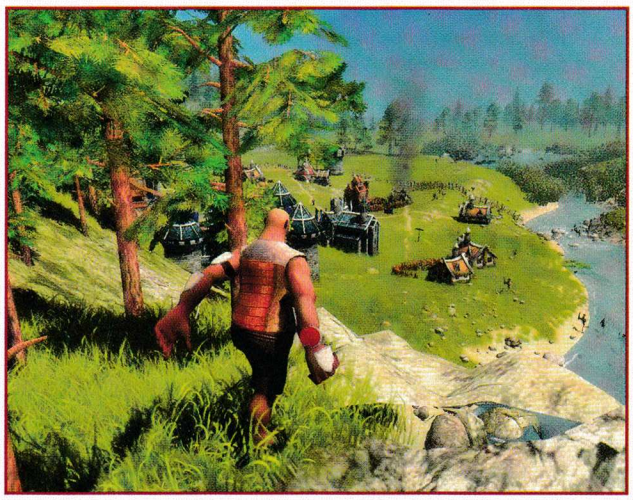
Activision са дали зелена светлина за разработката на Call of Duty 5. Сетингът ще бъде различен от четвъртата част на играта, но на този етап издателите предпочитат да не разкриват къде и кога ще протича действието. Все пак те споделят, че Call of Duty 5 ще излезе за PC, PlayStation 3, Xbox 360, DS, PlayStation 2 и Wii. Все още не се знае дали Infinity Ward - авторите на Modern Warfare - отново ще се заемат с разработката на петата част.

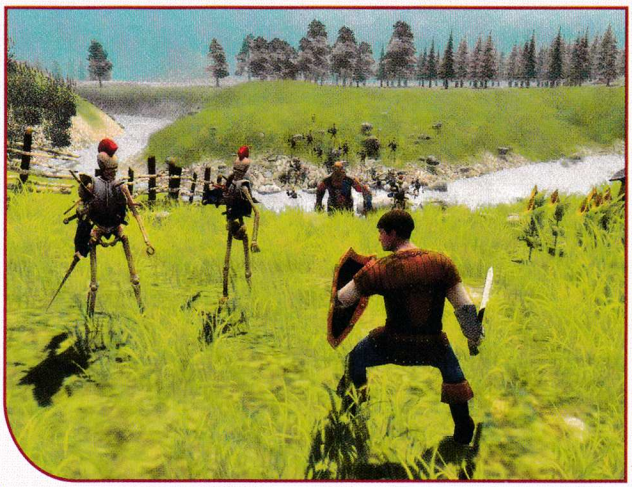
Обречени за четвърти път

id Software съобщиха, че са се заели с разработката на DOOM 4. Каквито и да било други подробности за играта обаче са все още неизвестни. Важното в случая е, че рано или късно една от най-добрите поредици ще се сдобие с продължение. Просто беше въпрос на време.

Majsesty се завръща

Най-накрая една стара и оригинална стратегия ще получи продължение. Paradox Interactive анонсираха разработката на Majesty 2 – The Fantasy Kingdom Sim. Играта е поверена на 1C:Ino-Co и би трябвало да излезе в началото на идната година за PC. Авторите ще се постараят да запазят всички онези концепции, които направиха тази стратегия толкова уникална. И най-вече нейният неповторим хумор.





КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Първа награда – ваучер от 100 лв за продукти XFX получава Илиян Иванов, Божурище.
Втора награда – тримесечен абонамент за PC Mania грабва Деан Йорданов, Бургас.
Трета награда – игра на GRAMIS ще вземе Нино Нинов, Ботевград.
Късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на e-mail velcho@pcmania.bg

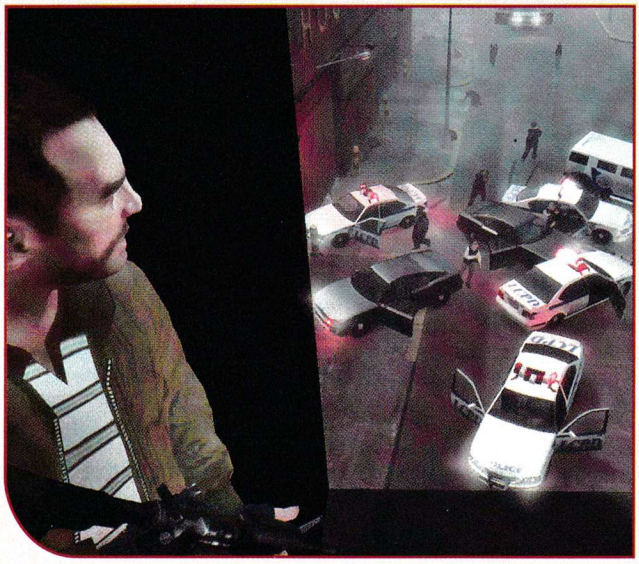
WEIRD

Мултиплейър екшън по Властелина

Pandemic разкриха, че работят по The Lord of the Rings: Conquest - фентъзи версия на техния мултиплейър шутър Star Wars: Battlefront, вдъхновена от "Властелинът на пръстените". Макар и това да звучи меко казано странно, идеята битките от филмовата трилогия да бъдат пресъздадени в отборен екшън изглежда добра. В Lord of the Rings: Conquest ще открием всичко - от обсадата на Шлемово усое, през мелетата на Пленорските поля и в Минас Тирит, та чак до битката пред самата Черна порта. The Lord of the Rings: Conquest се очаква да излезе на пазара за PC, PlayStation 3 и Xbox 360 през идната есен.

Разгневени майки нападнаха GTA IV

Поредицата Grand Theft Auto се прослави със своята скандалност. Кой ли не я нападна досега... Дори проститутки потърсиха своите права. Без майтап. Този път обаче е ред на асоциацията MADD, известна повече като Майки против шофирането в пияно състояние (Mothers Against Drunk Driving). Те се противят на факта, че в четвъртата част на този най-нов екшън на Rockstar имаш възможност да се натряскаш до козирката и да седнеш зад волана. Исканията на разгневените жени е Grand Theft Auto IV да бъде преоценена от Entertainment Software Rating Board и рейтингът и да бъде променен от M (Mature) на AO (Adults Only). Освен това родителската група твърди, че е помолила "производителите" на играта (вероятно иде реч за Take-Two Interactive) да преустановят дистрибуцията, ако имат чувство за социална отговорност или пък най-малкото от уважение към онези, загинали или пострадали, сгазени от пияни шофьори. Понякога хората, забравят, че GTA е просто една игра.



TECH

Спамът навърши 30 години

На 3 май изминаха цели 30 години от появата на първия спам – явлението, което промени завинаги съдържанието на нещастните ни електронни пощенски кутии. Той е бил изпратен до 400 души от „Ди Ей Си" – отдавна несъществуваща фирма за електронна техника, чието намерение е било по този начин да лансира новите си миникомпютри.
Вероятно малцина от вас знаят, че думата спам датира от времето на Втората световна война - така се е наричала марка местни консерви. Названието придобива популярност благодарение на комиците от Монти Пайтън. В един от скечовете на британското шоу група викинги си поръчвали в ресторант единствено и само ястия, приготвени от "Спам". Те толкова много използвали тази дума, че тя добива ново значение - нещо, което се повтаря до втръсване.

Вградиха клавиатура в панталон

Представете си, че притежавате джински с вшита в тях клавиатура, полегнала удобно около предните ви джобове и чатала. Благодарение на дизайнера Ерик Ди Найджес тази технологична изгъзица вече е факт. Така ще може да контролирате вашия лаптоп от разстояние, щракайки по оная си раб... ъ-ъ-ъ, по копчетата. Отстрани, по шевовете на панталона, са разположени два високоговорителя.
Над ципа ще откриете разположен на особено стратегическо място джойстик (къде!?). А ако бръкнете в задния си джоб, ще извадите безжична мишка, която като седнете, ще имате възможност да сложите удобно на бедрото си. Доколко подобно изобретение ще намери приложение и ще има ли интерес на пазара, тепърва ни предстои да видим. С подобни джинси поне ще имате повод да се почесвате по-честичко на деликатни места.

Скоро ще управляваме игри и с очи

Изследователи от Де Монтфорт Юнивърсити в Лестър са създали софтуер, чрез който можем да командваме игри единствено и само с помощта на очните си ябълки. Програмата използва светлината от LED индикатори, разположени в долната част на монитора, и проследява движението на погледа ви с помощта на инфрачервени камери. Така с един бърз поглед нагоре например бихме могли да променим оръжието си или да фокусираме стрелбата към желания от нас противник. Засега програмата е предвидена за употреба единствено от хора с недъзи, но и по-ентусиазираните от вас геймъри вероятно ще могат да се възползват от това чудо, тъй като то ще ви позволи несравнимо по-бързи

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Alone in the Dark	Atari
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts
Grid	Codemasters
Spore Creature Creator	Electronic Arts
Penumbra: Requiem	Paradox Interactive
Supreme Ruler 2020	Paradox Interactive
Europa Universalis III: In Nomine	Paradox Interactive
The Incredible Hulk	SEGA

Владимир Тодоров

Добре дошли в Хибория!

Age of Conan: Hyborian Adventures

Кимерия - родината на Конан

„Торн замахна с всички сили и стовари тежкия ковашки чук върху врага. Не издържа мечът, който меднобрадият ванир бе вдигнал, за да се защити и се пречупи като суха съчка. Рогатият шлем на нашественика от Ванахейм се пукна като глинено гърне и мозъкът му се разхвърча във всички посоки. Следващите го войни, облечени в блестящи доспехи и размахващи оръжия, се втурнаха към огромния ковач, препречващ портата на укрепеното кимерийско селище."

Така започва „Конан – синът на Бога" и този първи абзац като че ли най-добре описва Age of Conan (AoC) – най-новото MMORPG от създателите на Anarchy Online. Но дори и да не сте чели и една книжка за приключенията на варварина от Кимерия, със сигурност поне сте чули как настоящият губернатор на Калифорния Арнолд Шварценегер отсичаше умело глави преди повече от двайсет години в едноименните филми. Тъй че трябва да ви е ясно, че вселената на този легендарен герой е

брутална в абсолютно всяко едно отношение

Такава е и в настоящата игра. Особено що се отнася до битките! Но да не избързваме. Всичко по реда си.

Както може би се досещате, дори и Арнолд няма да може да се пусне с Конан. В момента владетелят на Аквилония си има други, по-сериозни проблеми, които трябва разреши в кралството си. Бъдете сигурни обаче, че рано или късно ще имате честта да се срещнете с него.

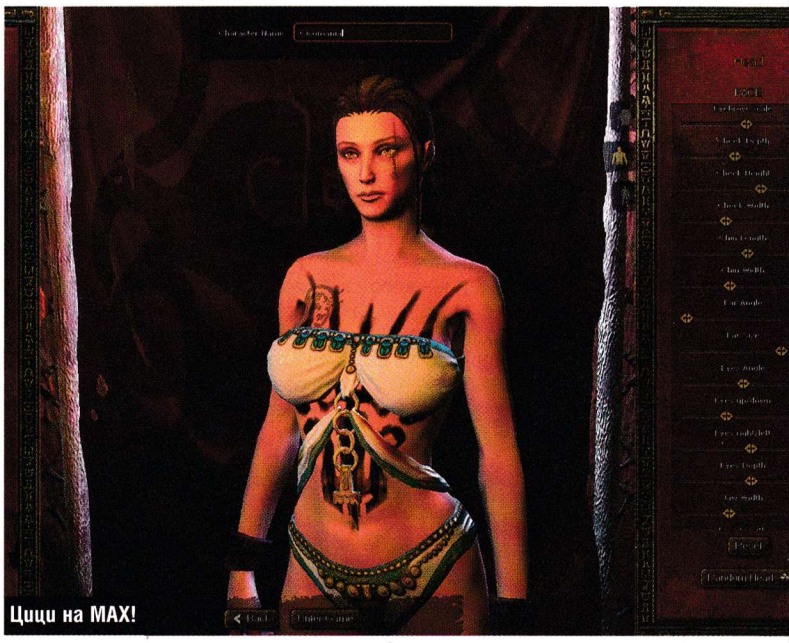
Ваша милост ще поеме ролята на нищо и никакъв роб, който след корабокрушение се озовава на малък обитаем остров. Оттук нататък ще трябва да разберете кои сте, какъв е този мистериозен белег на гърдите ви и каква ще бъде ролята ви в света на Хибория.

Кустомизацията на героя ви

е на особено високо ниво и до някъде напомня на тази в

Воини

Тук ще откриете т. нар. „танкове" – най-търсеният клас във всяко едно MMORPG.
Guardian – подвижна крепост, способна да издържи и на най-тежките удари. Има най-много кръв от всички, най-разнообразни дефазивни способности и само той може да носи най-тежките брони в играта (Full Plate).
Conqueror – по-офанзивен танк, нанасящ най-много DPS от архетипа на воините. За разлика от Guardian-а, той не може да носи щит, но е истински водач, подпомагащ групата с разнообразни бъфове. Той ползва и аури като Furious Inspiration, чрез която негов удар може да предизвика лекуване на целия отбор или дори съживяване на паднал играч.
Dark Templar – покварен от тъмни сили боец. В сравнение с другите два танка има най-малко кръв. Само той обаче владее магически способности, позволяващи му да изсмуква жизнените сили на противниците. Любопитно - може да махне щита си и да екипира талисман в лявата си ръка, който ще му дава допълнителни бойни ефекти.


Цици на MAX!

Oblivion. След като изберете пол и култура (кимериец, стигиец или аквилонец), ще трябва да помислите и за своя клас. В AoC ще откриете цели дванадесет! Те са разделени в четири категории – воин, роуг, прийст и магьосник. Всеки клас разполага с две уникални дървета с feat-ове (нещо като талантите в WoW), както и едно, което е общо за архетипа, към който спадат. Това обаче не е всичко. Можете да си сложите татуировка на лицето или на гърдите, да определите височината, пропорциите или здравината на тялото си и по този начин да се превърнете в дебел и висок варварин от високите заснежени планински местности на Кимерия или в ниска и хърбава некромантка от загадъчното кралство Стигия. Кликнете на Advanced и пред вас ще се открие цяла нова графа с опции, чрез които ще променяте формите на носа, брадичката, скулите, ръцете, ушите и какво ли още не! Дори може да напомпате циците на героинята си, без майтап!
След около половин час кустомизация водата вече ви е изтъркаляла на брега на острова. Време е да се насочите към крайбрежното пиратско селище Тортаж и да научите всички тънкости в геймплея на AoC. Тук ще прекарате

първите 20 нива

от своето развитие, като най-интересното в случая е разделението между сингъл и мултиплейър. Влезте таверната „Жадното куче", говорете с нейния кръчмар и изберете кое предпочитате. Да играете през деня с други хора или през нощта, където ви очаква една напълно солова куест линия. Щом преодолеете всички предизвикателства в Тортаж и унищожите тиранина, блокирал пристанището, ще може да отпътувате към родната си земя, където ви очаква същинският MMORPG геймплей на AoC.
Без съмнение най-впечатляващият аспект в играта е нейната бойна система. Забравете за каквато и да било автоматична атака. Тук реално

вие избирате кога и в каква посока да замахнете

със своето оръжие с помощта на няколко бутона в долната част на интерфейса. Нещо повече – с течение на времето ще научавате и най-различни комбинации от удари (комбота), които нанасят в пъти повече демидж или пък имат най-различни ефекти върху врага (карат го да кърви, намаляват защитата му и т.н.). А ако имате късмет, може да изпълните и някой особено зрелищен довършващ удар, чрез който например ще обезглавите жертвата си и буквално ще оплискате екрана в кръв. След това героят ви, опиянен от жестокото убийство, което току-що е направил, ще започне да възстановява кръвта и стамината си и ще нанася повече щети в рамките на няколко секунди.
За да могат да се предпазят от вас, противниците постоянно ще променят дефензивната си тактика (което прочее може да правите и вие самите). Ако нападате само отляво например, те ще „преместят" щита си (визуализиран чрез няколко иконки) именно там и така щетите, които ще нанасяте върху тях, ще са минимални. Затова постоянно ще трябва да сменяте посоката на удара, а не просто да се помпате на един-единствен клавиш.

Има и още!

Натиснете два пъти бързо клавишите за движение и героят ви ще отскочи в тази посока, избягвайки вражески атаки (A, S, D) или пък давайки му стратегическо преимущество да зашемети врага за момент (W). Можете дори да парирате ударите собственоръчно с X или да съборите противник на земята със съответното умение, правейки го изключително уязвим към атаки. Въобще имате особено активна роля в битките, невиждана досега в което и да е MMORPG.
И ако това не ви стига, не забравяйте, че можете да се сражавате дори от собствения си маунт (на този етап в играта има коне, носорози и мамути).
Въобще AoC е пълна с множество малки, но доста оригинални хрумки, които правят тази игра толкова различна от всичко останало на пазара. Например из целия свят са разпръснати специфични

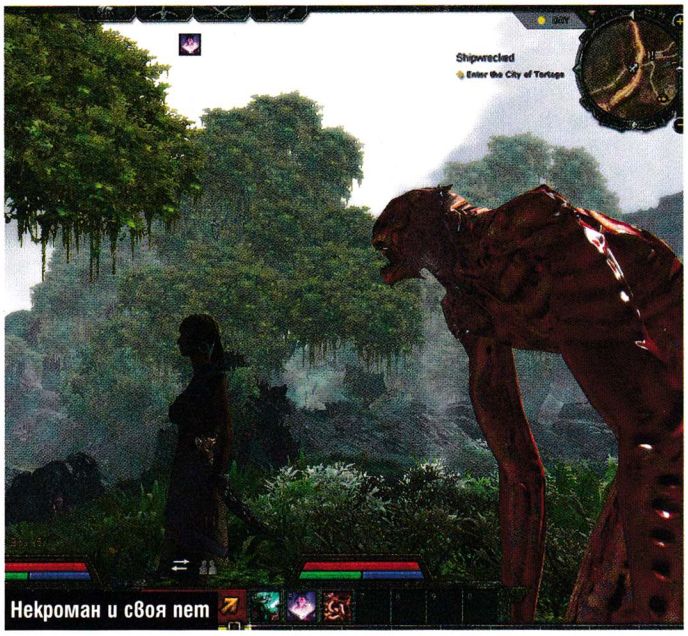
Роугове

Към този архетип спадат класически герои, предназначени за нанасяне на поражения.
Assassin - може би най-смъртоносният клас в играта, бродещ из сенките на Хибория. Името говори само за себе си – убий врага бързо и ефикасно. Той го трови и намалява защитните или нападателните му способности. А с Nectoric Leech покварява противниците си около себе си и с всеки удар вашите съотборници ще си възстановяват по малко от кръвта, маната и стамината.
Barbarian - едва ли има нужда от описание. Просто трябва да го видите на бойното поле. Особено яростта му, когато някой го рани. Способностите на тези герои са изключително офензивни, но те носят по-леки брони в сравнение с класовете в архетипа „воин". Любопитно – колкото повече приятелски варвари има около този клас, толкова повече поражения нанася той.
Ranger – най-добрите стрелци в Хибория, способни да елиминират всеки от разстояние за отрицателно време. Могат да поставят капани и естествено – притежават отлични следотърсачески умения. Нещо като ловеца в WoW, но без опитомен звяр.

места, които могат да бъдат изкатерени от героя ви – я стълба, я дебело в основата си растение, достигащо върха на някоя скала. Ако инвестирате достатъчно точки в умението climb, ще можете да се възползвате от тях и да достигнете бързо до места, за които другите герои ще трябва да намерят заобиколен път (в случай че има такъв изобщо).

Брутално PvP

Онези от вас, които предпочитат да се колят с останалите живи играчи, а не да играят в комбина с тях, вероятно ще се радват да научат, че ако влязат в PvP сървър, ще могат да избиват всичко де-що мърда из света на Хибория (без значение от културата или класа). Поне извън градовете. Така че AoC е същински рай за ганкърите.
Ако сте член на някоя достатъчно активна гилдия пък, можете да запретнете ръкави, да съберете достатъчно ресурси и дружно да построите ваша собствена крепост. За тази цел обаче задължително трябва да имате човек, специализирал в професията „архитект", който да създаде плановете за издигането на множеството сгради, които може да имате в нея. Някои от тях, като Armourer's Workshop например, ще облагодетелстват всички ковачи на брони в гилдията ви, давайки им достъп до някои наистина добри рецепти. А други – като University – ще увеличават демиджа на всички магьосници. Рано или късно, ще се наложи да защитавате крепостта си от вражески нападения (вие избирате кога това да стане!). Чуждите гилдии обикновено са завистливи, следят прогреса ви, и могат да създадат някои от най-опасните обсадни машини, с които да "почукат" на вашите порти. Тогава ще вземете участие в някои от най-напрегнатите и епични PvP битки, които някога сте виждали.
Помислено е и за всички онези самотни вълци, които нямат време (или желание) да бъдат членове на гилдии. Те също могат да участват в тези динамични сражения като наемници. Естествено – ще им бъде платено за това!
Общо взето PvP елементът в AoC е изключително здраво застъпен и постоянно ви насърчава да избивате останалите – в мини-игри (тип батълграунди) или из самия необятен свят. Я за слава, я за собствено удоволствие.
С таван на развитие от 80-то ниво можете да сте сигурни, че AoC има какво да ви предложи. Не е ли време да си починете от World of WarCraft? Вече цели гилдии напуснаха Азерот и мигрираха в Хибория. Определено има защо.



Некроман и своя пет

Прийстове

Ако предпочитате да сте лечител, ще трябва да се спрете над един от следните три класа - Priest of Mitra, Tempest of Set или Bear Shaman. Не забравяйте, че всеки един от тях може да изпълнява тази роля доволно добре. Освен това и трите прийста лекуват по особено нестандартен за жанра начин. Вместо да се съсредоточават върху една-единствена цел, те възстановяват здравето на всички герои пред тях, изстрелвайки мощна лечебна вълна с формата на конус.
Priest of Mitra – лечителят с най-много опции за крауд кънтрол, което го прави идеален както за PvP, така и за групова игра. Любопитно – той се допълва идеално с други прийстове. Ако се намира в района на тяхна лечителска магия, ще излъчи втора вълна хийл благодарение на Reciprocal Healing.
Tempest of Set – уменията на този клас ще ви позволят да нанасяте най-мощните масови магии (AoE), както и да регенерирате чудовищни количества мана на своите съотборници. Притежава няколко способности за крауд кънтрол.
Bear Shaman – хибриден клас между воин и прийст. В сравнение с Priest of Mitra и Tempest of Set той е най-издръжлив на бой, тъй като може да носи средна броня. Освен това увеличава лечителските си способности по време на меле битки и чрез комбота. Уви, не се превръща в мечка.

Магьосници

Макар и хилави, класовете в архетипа на магове владеят едни от най-опустошителните заклинания, съществуващи в света на Конан.
Demonologist – огнените и електрическите магии са неговата стихия. Този маг е сключил съюз с демоничните сили, който му позволява да призовава и контролира подобни изчадия адови. Може да жертва дори част от кръвта си, за да увеличи демиджа на своите магиите.
Herald of Xotli – хибриден клас между маг и воин, който може да се преобразява в свиреп демон и да напада противниците си с тежки оръжия, докато междувременно ги залива с огнени пламъци. Много от магиите му заздравяват както него самия, така и неговата група.
Necromancer – майстор на нечистата магия. Може да призовава армия от немъртви същества (до 11 на брой), а заклинанията му най-често покваряват противниковите орди и нанасят мощни поражения с течение на времето (DoT).

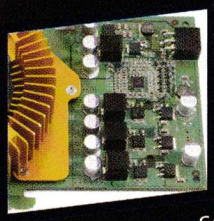
XpertVision

NVIDIA GEFORCE

9600GT SONIC

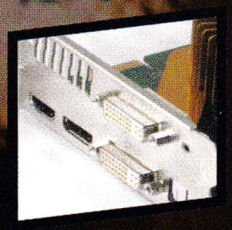
512MB / 256bit / GDDR3

Overclocking Edition



- Palit own design
- Effection Cooling Systems
- Lower Noise
- 3 Phase Power Supply System

4 Ports provide you more options for your display monitors



- New DisplayPort
- HDMI port onboard with high-tech Optical SPDIF
- Dual Dual-link DVI
- CRT support with DVI-CRT Dongle

8800GT SONIC

- 512MB DDR3
- Memory / Core Speed: 1900 / 650 MHz
- Dual dual-link DVI / HDMI / TV-Out

HDCP Ready

HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

8600GT SONIC

- 256MB DDR3
- Memory / Core Speed: 1800 / 625 MHz
- Dual Dual-link DVI / TV-Out

HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

computers ARGUS

ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
тел: +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg

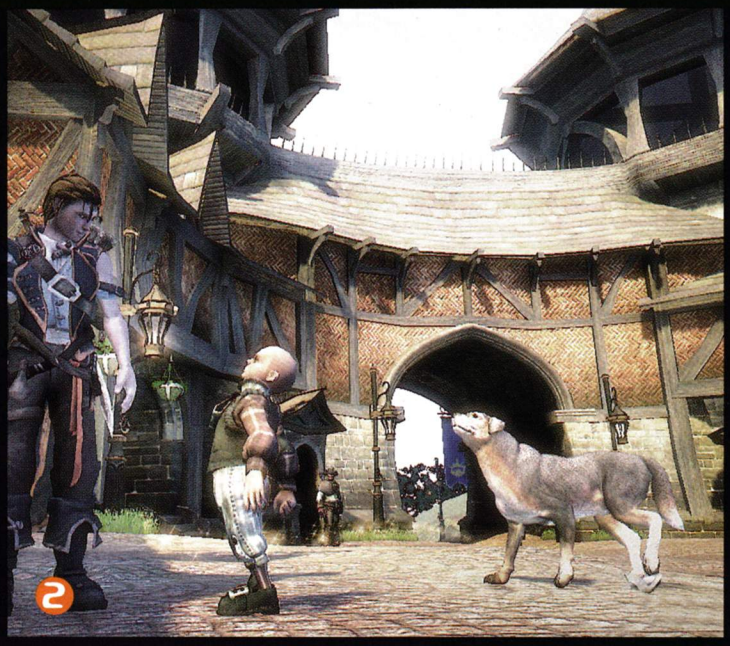
HOT SHOTS

Автор: **Lionhead Studios**
Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **Microsoft**
Сайт: **www.lionhead.com**
Излиза: **Края на 2008**
Платформа: **Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

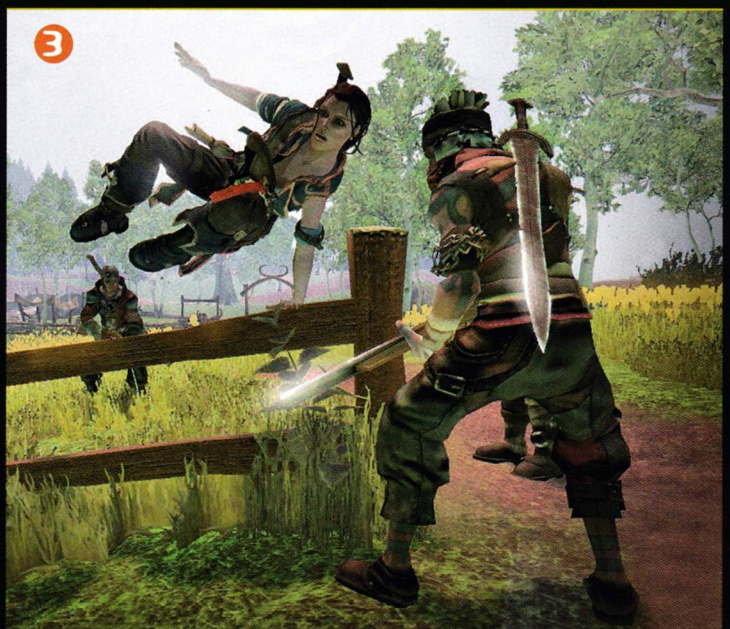
Владимир Тодоров

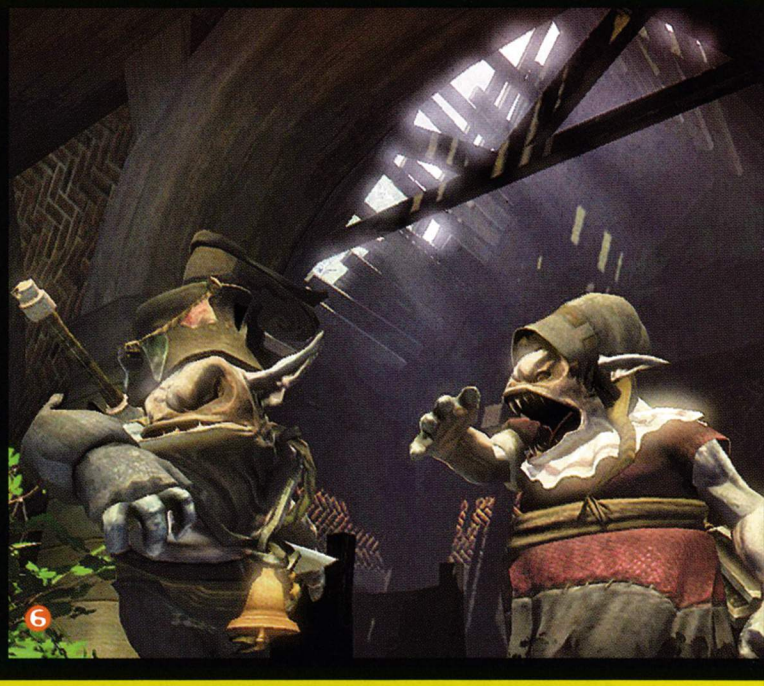
Изживейте приключението

Fable 2



Fable беше страхотна. Fable 2 от своя страна се очертава да е велика. Освен че ще предложи десетократно по-голям свят, който ще можем да изиграем както соло, така и със свой приятел, поредните оригинални идеи на Питър Молиньо направо ще ви вземат акъла. Уви, засега играта се очаква единствено за Xbox 360, но бъдете сигурни, че рано или късно ще се появи и за PC. Междувременно ни остава да точим лиги, разглеждайки информацията за нейния геймплей.





1 По-голям свят, по-сериозни решения
Fable 2 не е просто игра, в която става въпрос за добро и зло. Нещата не са толкова елементарни. Ще трябва да се съобразявате и с концепции като богатство - бедност, жестокост - милост, корупция - непоквареност, егоизъм - алтруизъм и т.н. Какво бихте жертвали, за да сте по-успешен герой? Или пък колко алчни бихте били, за да станете зъл?

2 Най-добрият приятел на човека
Този път, по време на вашите приключения, неотменно ще ви следва едно сладко кученце, с което ще може да си играете и към което безсъмнено ще се привържете. То мрази котки, гони пилета, препикава храсти и носи топки. Но и ще лае, когато се задава опасност, ще ви насочва в правилната посока и ще ви помага по време на битки. Ако сте добри, ще се превърне в овчарско куче. Но ако сте зли – в доберман!

3 Само с презервативи
Вече е възможно да играете и като герой от женски пол. В този случай има опасност да забременеете, когато си легнете с неподходящия мъж. Впоследствие, според Молиньо, ще трябва да си починете малко от приключенията, за да родите своето пишлеме. Когато порасне, то ще започне да ви боготвори и да върви по вашите стъпки. Ако сте зъл, ще стане хулиган. Ако сте добър, ще пее в местния хор!

4 Контекстуални битки
Когато се набирате на бутона за атака, от значение ще бъде не само последователността, по която го натискате, но и позицията на врага, както и цялата околна среда. Застанете до бутилка и с едно щракване на „атака" ще я вдигнете и запратите към врага. Ако се биете в бар (стига да сте на правилното място), ще може да се метнете дори на някой полилей и да нанесете удар от него. И всичко това с един-единствен бутон!

5 Намерете си работа
Сега златото ще се печели доста по-трудно. Ще трябва или да инвестирате в някой недвижим имот, или да си намерите работа. Може да превъртите Fable 2 като какъвто си пожелаете – ковач, барман или дори наемник, подчинен на друг играч, влизайки в неговия свят и помагайки му с куестове (стига да сте се договорили преди това за изгоден за вас процент от плячката) Ако сте мързеливи и не ви се труди особено, няма проблем. Пак ще стигнете до края Fable 2. Но като бедняк.

6 На практика безсмъртни
Ако загубите всичката си кръв, няма да умрете. Ще паднете на земята в безсъзнание. Тогава враговете ви ще почнат да ви ритат здравата. За да се изправите, трябва да изберете кое искате да жертвате - опит, злато или слава. Естествено, може и да си лежите в калта. Рано или късно ще станете сами, но тогава рискувате да имате далеч повече белези по лицето. А те влияят на начина, по който хората реагират на вас, а на приятелите ви им става ясно, че си падате леко лузър.

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**Touchstone**
http://www.turok.com	
Изисквания:	**P 2,6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC, X360, PS3**
Мултиплейър:	**Да**

Пламен Димитров

Динозаврите ядат месо, а месото си ти! Бягай!

Turok

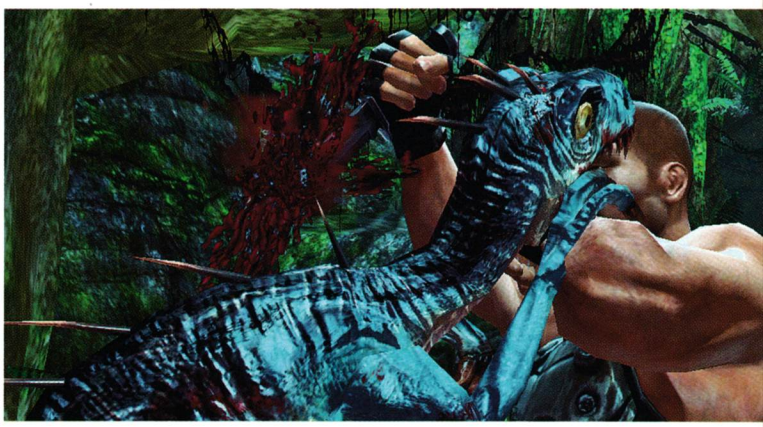
Turok е една от "онези" игри – или си достатъчно стар, за да мърмориш как младото поколение е развалило поредната неумираща класика, или си прекалено млад, за да разбереш за какво по дяволите става въпрос. Лично на мен тази приятна джитка от деветдесет и не знам си коя година ми се наби в главата от много отдавна по някаква причина.
есто е първата ми асоциация, когато чуя "динозавър". Трябва да се знае, че геймката, обект на това ревю, няма нищо общо с предишните части, освен името си и естествено - динозаврите. Но дори без елемента на носталгията, Turok се оказа влакче на ужасите, на което ми беше приятно да се повозя...

Кой е Turok?

Турок е името на главния ни герой. Индианец от племето кайова. Същинска планина от мускули. Вместо да се заеме с нещо далеч по-доходоносно, като охраната на нощен клуб например, нашият човек се озовава на космически кораб в орбита около мистериозна планета. Там е свил гнездо известният бунтовник-терорист-злодей Кейн (не, не този Кейн...) и наш'то момче е част от елитна бригада командоси, изпратена да го прибере. Това са все хора типа "по-лесно е да ги прескочиш, отколкото да ги заобиколиш" - имат повече мускули, отколкото изобщо някой е предполагал че съществуват в човешкото тяло. Но дори това не ги спасява, когато корабът им е уцелен от вражеска ракета. Тъй като явно е направен от хартия и сглобен с тиксо, той без много мотаене се разпада и се приземява меко на планетата отдолу. А тя, както личи по-всичко, е доста по-интересна, отколкото изглежда на пръв поглед...
Но в крайна сметка не сте седнали да играете Turok заради историята, нали? Не – захванали сте се заради любимите на всички ни динозаври, които в случая играят главна и поддържаща роля.
Тези могъщи рептили, прът в колелата и на най-добре измислената теория на основните религии, като цяло спасяват играта от една доста по-неприятна оценка.

Индиански неволи

Макар по принцип да избягвам споменаването на маловажни технически детайли, които не са пряко свързани с качеството на ревюираната игра, тук ще си позволя да се впусна в кратко мърморене по посока на гейминдустрията като цяло. Имайте предвид, че играта е огромна – заема над 15 GB от свободното пространство на твърдия диск на компютъра ви. Това само по себе си не е болка за умиране. Освен всичко друго обаче, работи бавно.
Инсталира се бавно, стартира се бавно и зарежда наистина дразнещо бавно. Момчета-разработчици: времето е пари! На-



ли уж голямата инсталация е гаранция за по-бързото зареждане на нива и тем подобни.
Или поне такъв аргумент се размяташе наляво-надясно, когато снабдиха и конзолите с харддрайв. Няма такова нещо – loading-ът отнема около минута, а предвид колко лесно е да се умре в играта, ще виждате екрана със зареждането доста често.
Това ме довежда до следващата точка от мъмренето: смъртта на героя ви е дяволски лесна по една причина – графиката.
Не, че е лоша, Unreal Engine 3 е все пак, но е станала жертва на модерния тренд за преследване на реализма – реализъм в случая означава игрите да се правят в три основни цвята: зелено, кафяво и черно.
На някои места е лесно да падне в някоя пропаст, просто защото зелено-кафявото долу твърде малко се отличава от кафяво-зеленото горе.
Също така ще забелязвате противниците си главно по отраженията от намазаните им с олио брони, защото иначе са майстори на камуфлажа и доста успешно се сливат с околната среда. Не помага и липсата на барче с живот – количеството на понесените щети се изобразява не с цифрички, а с мигането на екрана в червено. Вярно, това не е нова мода и този тип геймплей набира скорост, предполагам главно заради конзолите и техните ограничения. Но в тази джитка е възможно екранът ви да прескочи от чист до кървавочервен за части от секундата и тогава гушкането на маргаритките няма да ви се размине.
Вярно, показателите за здраве не бяха много реалистични, но говорим за игра, в която стреляме по динозаври, за Бога!

Вой на тиранозавър раздира нощта...

Когато заговорим за динозаврите обаче, всичко си идва на мястото. Мога да заявя с чиста съвест, че тук те са страхотни и Turok пресъздава сблъсъка с тях по действително брутален начин. Вярно, няма откъде да знаем как са се държали древните влечуги, но поведението им в играта ми се вижда повече от задоволително. Ще се срещнете с дребни мини-раптъорчета, бързи велосираптори и какво ли още не, а на няколко пъти и с колосалния Тиранозавър Рекс.
За да се борите с цялата тази зоологическа градина, имате на разположение горе-долу стандартен арсенал – нож, малък автомат, по-голям автомат, още по-голям автомат... схващате картинката. Едно от по-интересните оръжия е лъкът – доста стереотипно разбира се, очаквах по някое време Turok да извади и един тотем и да започне да призовава духовете на предците си, но иначе оръжието си го бива, ако искате да се вживеете в атмосферата на джунглата, покриваща цялата планета.
Друго оръжие, което си заслужава да се спомене, е ножът, с който можете да правите различни "безшумни" убийства. Те са анимирани доста добре и създават впечатлението, че Turok не се бъзика с тази работа с ликвидирането на терористи. Предимно с ножа са свързани и появяващите се сегиз-тогаз сценки тип "мисли бързо". Знаете ги – онези, в които на екрана ви се появява надпис "имаштрисекундиданатиснешX" и вие трябва да изпълните определена комбинация от клавиши, за да оцелеете. Тези мини игрички, ако могат да се наре-

Micro Focus Bulgaria is Looking for you

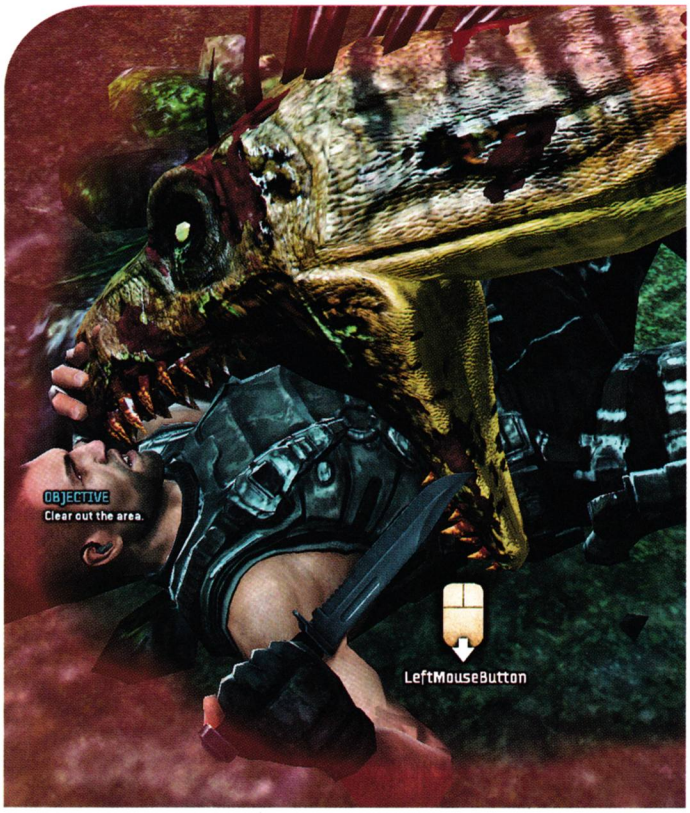
1 Software engineer Sr.
9 Software engineers
2 Junior Web Developers

Apply now:

MICRO FOCUS

careers@microfocus.com
maria.nickolova@microfocus.com
sofia.recruitment@microfocus.com

More information: http://www.microfocus.com/ Contact to: Maria Nikolova - HR
76A, James Bautcher Blvd, Sofia 1407, Bulgaria
Cell: +359 894 801 777 Cell: +359 884 327 141 Office: + 359 2 400 6937



кат така, са плъзнали като гонорея по де що има FPS и екшън-адвенчър на пазара и по принцип доста дразнят. Тук обаче те успяха да събудят у мен зрънце на възхищение, когато в една сценка Турок започна да прави салата от един динозавър, след правилно натискане на определените клавиши.
Някои от оръжията могат да се използват в стил "Сандокан, мале, с двата ножа", тоест възможно е да държите по едно във всяка ръка. Така печелите огнева мощ, но пък губите точност.
Интересното е, че двете оръжия се контролират поотделно с двете копчета на мишката и само от вас зависи дали ще стреляте последователно с едното и с другото, или и с двете едновременно.
Някои пък нямат индикатори за оставащите амуниции, така че оглеждайте се за светещи и мигащи детайли по тях. PC версията отново има леко превъзходство при контролите, но това дори не си заслужава да се споменава:

мишка > пластмасов кроасан, винаги!

За съжаление в играта, освен динозаври, присъстват и хора. Големите гущери вероятно са имали малък мозък (не им е оставало място от зъби), но по всичко личи, че и хомо-сапиенсите на планетата са прихвалали нещо от липсата на церебрална активност.
Изкуственият интелект, макар и не напълно счупен, не блести с нищо особено. Ако някой ден машините въстанат, очаквайте армиите им винаги да се подреждат в редичка и да гледат тъпо, докато биват отстрелвани от упор, въпреки че имат отличен мерник при разстояние от над 2000 метра.
Общо взето човешките мишени в Turok служат като самоходни кашони с амуниции и нищо повече; разработчиците явно са чатнали по какво предпочитаме да стреляме.
По-голямата част от играта е криптирана – действието няма да се задвижи и на милиметър, ако не направите своя ход. На моменти авторите съвсем ни водят за носа – например приятелското NPC ще каже "мини ти първи", когато трябва да се влезе в зона, където просто знаете, че нещо ще се случи.
Друг път ваш съотборник изтичва рязко в някаква посока, но вашата скорост е ограничена от някаква мистериозна сила, която бих могъл да определя само като рязък скок в равнището на гравитацията на планетата. Разбира се, секунди по-късно въпросният съотборник бива застрелян/наръфан/извлечен нанякъде, без да можете да се намесите.
Дори и да се радваме единствено и само на динозаврите, Turok си остава едно доста прилично екшънче. Има я историята, има ги и престрелките, има го и остроумния ви спътник, с който отначало не се харесвате много, но скоро общият враг и преживените несгоди стоплят коравите ви сърца... ахъм, или нещо такова.
Това не е Call of Duty 4, но не бих казал, че е по-лоша в нещо от Crysis например. Графиката е прилична: няма да ви изпаднат очите, но и видеокартата ви няма да се опържи в собствен сос, а кадрите в секунда ще се задържат в нормата на допустимото задоволително дълго време.
Някои критикуват визуалната страна на играта с довода, че Unreal енджинът не бил използван в пълните си възможности, но по лично мое мнение той отдавна не е върхът на сладоледа и просто толкова си може (да, играх последния Unreal Tournament).
Откъм звук нещата са сходни – ревове, писъци, викове за милост (излишни, както се оказа) – не дразнят и не пречат, а това ми се струва повече от достатъчно. Ако питате дали Turok ще грабне някоя от наградите за игра на годината, отговорът най-вероятно е: не. Джитката не се взема толкова насериозно. Ако обаче искате да знаете дали ще си прекарате няколко напрегнати вечери, ловувайки динозаври из безутешна джунгла и дали ще ви е кеф – отговорът е: определено да. Започвайте веднага!

Get The Ultimate Visual Experience™ for gaming.

Вземете графична карта с процесор ATI Radeon™ HD 3800 Серия

Това е следващото поколение HD игри, с невероятна производителност, близка до живата действителност графика, и поддръжка на Microsoft® DirectX® 10.1. С 320 поточни процесори и поддръжка на PCI Express® 2.0, вие сте готови и за най-взискателните игри. И благодарение на възможността за plug-and-play надграждане до ATI CrossFireX™, лесно можете да вдигнете оборотите на вашата 3D производителност.

Sapphire ATI RADEON™ HD 3850
256 MB GDDR3 / 256-bit

Sapphire ATI RADEON™ HD 3870
512 MB GDDR4 / 256-bit

Sapphire ATI RADEON™ HD3870 X2
1 GB GDDR3 / 2 x 256-bit
Над 1 TeraFLOPS GPU изчислителна мощ!
640 (320x2) поточни процесори!

ATI RADEON GRAPHICS

Официален дистрибутор
АСБИС България ЕООД

Тел.: (02) 969 9811
www.asbis.bg

AMD
Smarter Choice

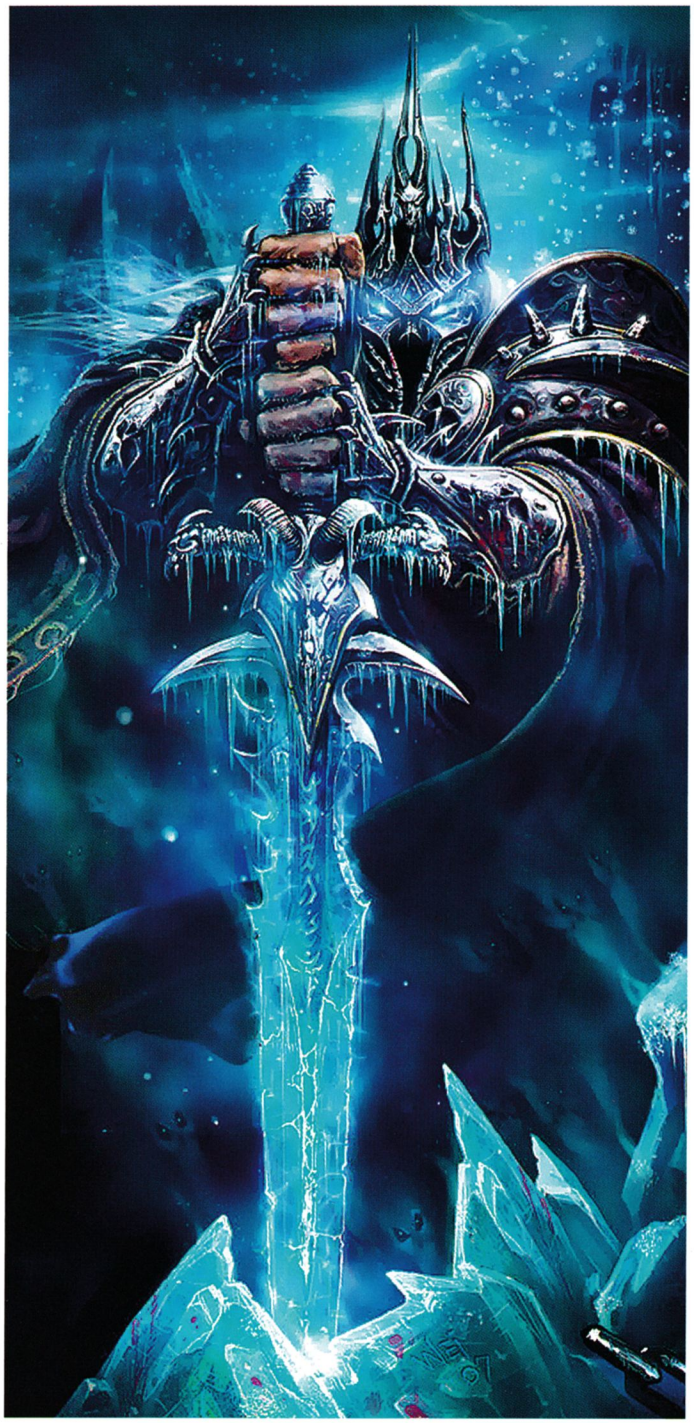
©2007 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI Radeon, CrossFireX, The Ultimate Visual Experience, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other jurisdictions. PCI Express is a trademark of PCI-SIG. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners. 44317A

Владимир Тодоров

Жанр: **MMORPG**
Издател: **Blizzard**
www.wow-europe.com/wrath
Излиза: **Втората половина на 2008-ма**

Смразяващо горещи новини около най-масовата онлайн-ролева игра в момента

World of WarCraft: Wrath of the Lich King



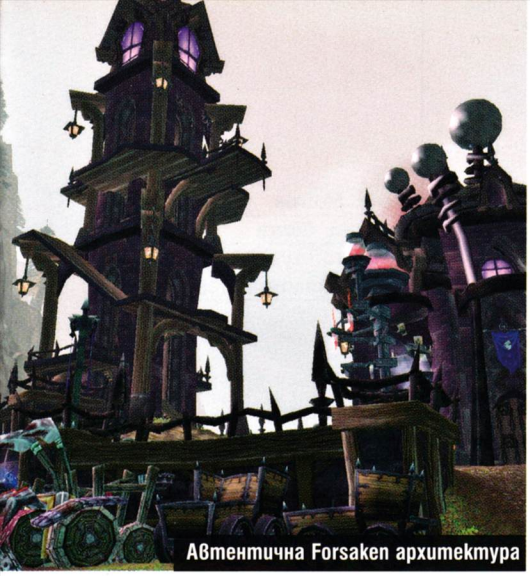
Най-накрая! Още инфо за Wrath of the Lich King (WoLK) - дългоочаквания експанжън за World of WarCraft! Какво ново научихме от Blizzard за второто разширение към играта, събрала над 10 милиона души в своя свят? Прочете сами!

Да убиеш Артас с 10 души?!

Може би най-впечатляващият анонс бе свързан с рейдовете - елитните нива, предназначени за най-добрите играчи. Абсолютно всички в експанжъна ще могат да бъдат изиграни както от 10, така и от 25 души. Това е направено с идеята и по-обикновените хора, организирани в по-малки гилдии, да могат да се изправят срещу финалните босове. Естествено, предметите, които ще падат от рейдовете в режим за 25, ще бъдат доста по-мощни от тези в 10-ката. Но дори и така за мен специално това си остава една от най-добрите идеи на Blizzard от доста време насам. Дори битката с Принц Артас ще може да бъде проведена от 10 човека! В този ред на мисли обаче Icecrown Citadel – рейдът, в който ще можем да

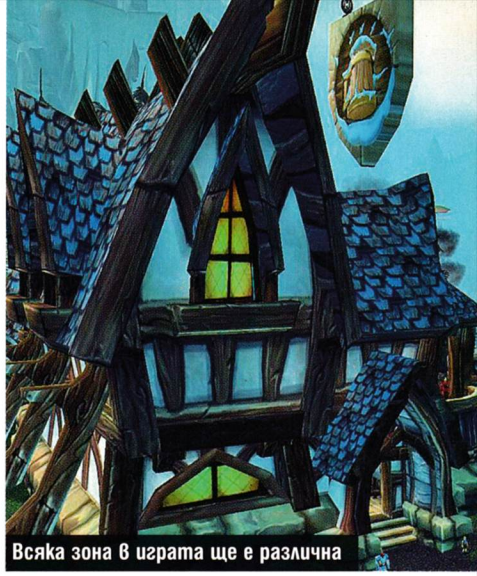
Бързи факти

- Northrend ще бъде с няколко зони, някои от които доста по-големи от тези от Outland. Отново в него няма да има аукцион или клас трейнъри, за да насърчава играчите да се връщат в „стария" свят.
- Малко преди появата на WoLK Blizzard ще пуснат нови, готини и скъпи предмети, по които играчите, натрупали цяло състояние от дейли куестове, да могат да си пръснат парите.
- Някои от магиите в WoLK ще отблъскват противниците ви, а други, ще ги придърпват към вас.
- Парите за промяна на приеските ще се увеличава с вашето ниво на опит. Стига да искате, ще имате възможност да си сменяте фризурата и всеки божи ден.
- Ако имате Sunwell екипировка или сезон 4 гладиаторски сет, ще се наложи да ги замените чак в по-късен етап от експанжъна.
- До 8 човека ще могат да се поберат в бойните машини, които ще срещнете в новия батълграунд.
- Ще има много подобрения и върху UI-то. Blizzard ще интегрират в интерфейса и някои от най-популярните адони.
- Очакват ни две нови арени – едната вероятно ще е в Оргримар, а другата – в Даларан (новата столица в WoLK).
- Ще има нова система с баджове, подобна на Badge of Justice.
- В героичните нива ще падат комплекти предмети, уникални за съответния дънджън.
- Ще има нова секция в Caverns of Time - клането на Stratholme, което Артас организира в WarCraft III.


Автентична Forsaken архитектура

Всеки дънджън ще е около час геймплей

Northrend ще е достъпен веднага със старта на WoLK


Всяка зона в играта ще е различна

го убием, ще бъде достъпен по-късно, с някой от следващите ъпдейти в пач-цикъла на WoLK. Може би малко преди третия експанжън, какъвто според мен със сигурност ще има...
Засега се знае със сигурност, че Naxxramas – популярният рейд за 40 човека, който се появи малко преди излизането на експанжъна за The Burning Crusade, ще бъде преработен и ще се премести в Northrend заедно с абсолютно всички босове, които много хора пропуснаха. Този път обаче той ще бъде конфигуриран за по-малка група, за да може да пасне на новата 10/25 рейд система. Говори се, че в някакъв момент след излизането на WoLK и други стари истънси ще бъдат върнати в играта, подобно на Naxxramas, но все още Blizzard нямат официални планове по темата.
Що се отнася до елитните нива за 5 човека, и тези в Northrend ще имат героичен-режим, като предметите, които ще падат тук, ще бъдат коренно различни с плячката в нормалния. Освен това в някои от хироиците ще се отварят нови зали и ще се появяват още босове, които може да избивате (ако сте достатъчно печени). Научихме и множество

новости за първия hero class

Засега единственото изискване, за да създадете Death Knight (DK), е да имате друг герой, развит до 70 ниво. Нищо повече – нито расата, нито класът ще е от значение. Това означава, че когато излезе WoLK, играта ще се наводни с "мъртви рицари". За да не се стига до крайности, всеки геймър ще може да прави само по един на сървър.
Death Knight-ът ще започва играта на 55 ниво с микс от сини и зелени предмети и дори ще може да изучи професия, която да развива. Blizzard споделят, че DK ще трупа руническа сила, докато използва своите умения. Когато не сте в битка, тя ще отслабва, подобно на рейджа на войните или на друидите в мечешка форма. Що се отнася до руните – ще има три вида. Unholy, Frost и Blood, като специфичната комбинация между тях ще определя коя магия на DK ще може да каствате по-често и коя не.
DK ще изпълнява ролята на

tank, особено добър срещу магове

Така можем само да се надяваме, че нуждата от meat shiled в инстънсите ще се намали драстично (LF TANK LAST SPOT!!!). Стига да искате, бихте могли да превърнете Death Knight-а и в меле DPS.
Raise Dead се очертава като една от най-яките магии на новия hero class.
Тя превръща който и да е загинал противник в ghoul за определен период от време. Впоследствие, подобно на пета на хънтъра, той ще ви служи вярно с наличните си специални умения.
Ако обаче тази магия бъде кастната върху загинал играч, той също ще има опцията да приеме съживяването. В случай че се съгласи, и той ще се превърне в ghoul и ще се възползва от нападателните и защитните скилове на това същество, управлявайки ги персонално. Blizzard твърдят, че Raise Dead наподобява батъл резъреклъна и че дори ще може да се използва в арените.

Полет над Northrend

Друга новина, която особено много ми допадна е, че на 77 ниво (след куест или срещу злато) ще можем отново да ползваме летящите си маунтове. Така няколкоседмичното гриндене за Netherwing Drake няма да остане напразно! Освен това има идея онези маунтове, които ще можем да си купим в експанжъна (засега се говори, че един от тях ще е полярна мечка) ще могат да превозват и други пътници! Те ще работят и в стария свят (стига да са земни) и ще могат да откарат ниските нива герои от точка А до точка Б в пъти по-лесно. Говори се, че новите летящи маунтове пък ще бъдат с една идея по-бързи от стандартните. Горе-долу колкото Armored Netherdrake.
Уви, във втория експанжън няма да има мащабен ъпдейт на вече поостарялата графика, както първоначално се очакваше. Но един от дизайнерите потвърждава, че Blizzard възнамеряват рано или късно да сторят и това. Просто няма да е с WoLK, който ще се появи съвсем скоро – през втората половина на тази година!

Жанр: **Екшън**
Издател: **Sierra**
www.prototypegame.com
Излиза: **отложена за 2009**

Асен Георгиев

Играта, която бе отложена, заради високи очаквания...

Prototype

Събуждате се на напълно непознато място. Оглеждате се и осъзнавате, че нямате никаква представа как сте попаднали там. Напрягате всичките си умствени възможности и въпреки това не можете да извлечете от съзнанието си спомена за това как сте се озовали на това място...

Това може да се случи на всеки – пиете пет големи водки, с три малки менти, четири бири и за десерт няколко текили и имате гарантиран успех в това начинание.

Има и друга възможност обаче – да се казвате Алекс Мърсър и да сте главен герои в многообещаващия екшън Prototype. Една игра, която чаках с нетърпение през септември, а преди седмица стана ясно, че ще бъде отложена чак за догодина.

Причината е, че откакто е анонсирана, тя получи положителни отзиви и прогнози, че ще изведе жанра до нови висоти, но за да стане това, разработчиците имат нужда от повече време. Звучи логично, всичко хубаво става бавно, казват мъдрите хора.

Без спомен

Както вече разбрахте, главното действащо лице в света на Prototype ще се казва Алекс Мърсър. Това не е блудкавият типичен герой, който отмъщава на лошите, наранили нежните му чувства или семейството му. Този път героят ще е съвсем като истински. Единствената сила, която го води, е жаждата за отмъщение и желанието да разбере защо не си спомня нищо. Постигането на тези цели е гарантирано от това, че притежава свръхестествени възможности, които му позволяват да приема различни образи и да трансформира тялото си в желана форма – щит, оръжие и какво ли още не.

Действието в играта ще се развива в един старателно пресъздаден Ню Йорк. Е, може би не перфектно, но отделните местности ще носят имената на техните реални аналози, а са положени и значителни усилия по претворяването и на самата обстановка. Освен това събитията се разиграват в "един напълно отворен свят", разказват авторите на заглавието. "Много е важно за нас, ако игра-

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

чът иска да направи нещо, той да има възможността да го стори", казва геймдизайнерът Ерик Холмс. Така че по всяка вероятност едно от главните качества на Prototype ще бъде свободата на действие в един изцяло отворен свят.
Нали не сте си помислили обаче, че за да разберете какво ви се е случило и как сте загубили паметта си, ще започнете да се разхождате напред-назад и ще разпитвате хората? Не, този подход остана някъде назад в миналото. Налице са далеч по-добри методи – например способността на Алекс да присвоява спомените на жертвите си. Един изключително силен инструмент, който ще ви помогне да стигнете до зрънцето истина, забулено в мъглата на интриги, смъртоносни вируси и секретни военни части. А в самия край ще имате възможността да изберете дали да погубите човечеството или да се борите за неговото оцеляване.

Обитателите

на измислената вселена представляват пъстра картина. Из улиците на пресъздадения Ню Йорк ще срещате предимно два вида същества – военни от специалния отряд Blackwatch заедно с техните танкове и хеликоптери, и странни мутирали създания във всевъзможни разновидности и форми – интересни са например приличащите на адски хрътки червени същества, наречени Brawlers. Освен тях наоколо ще припкат и обикновени хорица, които имат широк набор от възможности за бъдещето си: да умрат от куршум, зараза или инфаркт, предизвикан от лудницата, стоварила се в града им.
Горките граждани просто имат нещастието да се изправят на пътя на три изключително опасни и добре въоръжени страни в един абсолютно безсмислен по своята същност конфликт – мутирали гадини vs. военни vs. безпаметен хейтър, притежаващ свръхестествени способности (т.е вие). При това битката се води на принципа всеки срещу всеки. Всичко това обаче е предпоставка за страшен фън. Ако не вярвате, просто изгледайте някои от филмчетата, които безпризорно се реят из нета. В тях са демонстрирани качествата на играта в цялата ѝ прелест.

Много в едно

Понеже комбинацията три в едно напоследък почна да се изтърква със страшна сила, създателите на Prototype са решили да дарят Алекс Мърсър с повечко от три вида способности. Вече ви споменах за това, че той може да "консумира" враговете, открадвайки спомените, уменията и външността им; другият му коз са нечовешката физическа сила и способности – той вдига повече от Митьо Крика от лег и тича далеч по-бързо от циганин, подгонен от група обезумели скинове. Към това можем да добавим и факта, че безпроблемно приема облика на други хора (тези, които е изконсумирал), а също така преобразява части на тялото си в различни предмети. Например ръцете му се превръщат в смъртоносни остриета, с които разфасова всичко що мръдне в радиус от поне пет метра.
Или пък или в щит, който да го предпази от снарядите на военните. Алекс Мърсър е вещ и в движението по всякакъв вид хоризонтални и вертикални повърхности. Казано с други думи, той е представител на изключително популярното сред младите хора (а и сред някои персийски принцове, населяващи виртуалния свят) явление, наречено паркур.

Битките

според създателите на играта са разнообразни и многопластови. Главният герой ще може да сваля хеликоптер с голи ръце – тича, скача, нахлува, изхвърля пилота... и готово. Лесна работа. Също така е способен да се противопоставя на танкове, мутанти и обикновени военни чрез множество различни оръжия и умения. Реално той ще може да използва всяко едно от пуцалата в играта, с което са въоръжени враговете му. Но, консумирането на противниците няма да е достатъчно, за овладее всички умения. За целта ще трябва да трупа и специален вид точки, които се печелят от затриването на противници, ама само от отбора на лошите. Ако убивате невинни граждани, няма да получите нищо. Това обаче не ви пречи да бъдете зъл, колкото пожелаете и да затривате всичко по пътя си. Така че сами избирате. Ако все пак сте сред малцината истински пацифисти, обитаващи планетата, то за вас е предвиден вариант да напредвате в историята в своеобразен стелт мод. Приемате облика на някой висш военен и започвате да се разхождате и да разпитвате за това, което ви интересува. Тази опция обаче звучи малко скучно.

Перспективно

Проектът Prototype определено привлича вниманието. Комбинацията от отворен свят, тристранен конфликт и разнообразните умения на главния герой е предостатъчна за създаване на ефектно и динамично заглавие. Стига разработчиците да си свършат работата качествено. В графично отношение също всичко изглежда повече от добре.
Поне доколкото може да се прецени от няколкото скрийншота и филмчета, плъзнали в нета. Сега остава само наистина причината за забавянето да е изпипването на съдържанието до последен детайл и Prototype реално може да се нареди сред най-добрите игри, които ще чакаме да се появят през следващата година.

Георги Панайотов

Размерът няма значение...

...важно е как го използваш!

Ще започна материала така, както започва една от любимите ми книги - "БЕЗ ПАНИКА" (главните букви са задължителен елемент за подобен тип лозунги). Ще си говорим за размери. Точно така - за ползата и вредата от дължината, за момента, в който удоволствието отстъпва място на пронизващата болка и бързо разразяващата се досада. Но преди да започнете да търсите червени точки с цифрата 18 в тях, нека направим едно малко уточнение. Това е геймърско списание и единствените размери, за които ще си говорим, ще са тези на игрите.

Всъщност замисляли сте се дали има такова нещо, като "Перфектната Дължина ТМ" на една игра? И точно кой фактор я определя...? Ако не сте, със сигурност приятелката ви е дълбала в темата... шегичка, ок, спирам тук. Наистина е твърде субективно да се определи коя игра е прекалено дълга, коя твърде къса и как се отразява това на продажбите им. Нека разгледаме и двата случая и заедно да преценим.

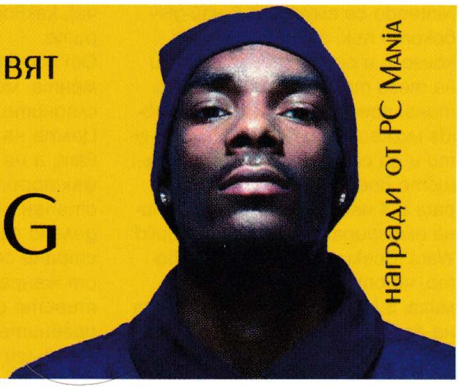
И-и-и, раз, два, три - начало

Ако геймингът е едно от основните ви хобита, шансовете да сте прекарали през харда си над 50 заглавия е повече от голям. А колко от тях сте изиграли докрай? А с бонусите и целия допълнителен "сикрит" шит? Причините да клатите отрицателно глава са няколко, може нещо да е отвлякло вниманието ви (друга игра, бира, жена). А може да сте "запецнали" и просто да сте нямали нервите и времето да продължите. Съдейки по себе си, може и просто да сте стигнали до определен момент или ниво, в който просто ви е писнало и сте загубили интерес и дилемата "Дали да продължа да играя или да си тегля куршума" застрашително наклонява към избора, включващ изстрел.

Общото между трите въобразаеми ситуации е дължината на играемото заглавие. Ако то бе по-кратко, се увеличават шансовете да пренебрегнете страничните фактори и дори да се насилите да го доиграете, ако ви е изтъпяло. За това логично стигаме до извода:

Игрите трябва да са кратки...

.. или може би не! Стегнатият и кратък геймплей може да превърне една игра в хит или неимоверно да изнерви аудиторията (спомнете си BlueShift, 4-часовия експанжън за Half Life 1, който всъщност даде старт на цялата тази полемика, над която и ние сега си блъскаме кратуните).
Дължината на една игра е резултат от много фактори в процеса ѝ на разработка, маркетинговата стратегия на компанията, геймърите, към които е таргетирана и на последно място, но не и по важност - жанрът ѝ. Едно RPG с продължителност от 50 или повече часа е нещо нормално, особено ако е хардкор. Но екшън ориентирано заглавие или шутър, които да се простират в над 20 часа базов геймплей е по-рядко срещано явление и от котка, свиреща на пиано. Цената за разработка, също оказва влияние, защото дългите игри принципно изискват повече финансови и човешки ресурси за създаването си.
Така геймразработчиците са изправени пред нелеката задача да намерят златната среда на всички тези фактори и да балансират в нея до момента, в който играта не се появи по лавиците.
Понякога креативността на един екип надхвърля дори собствените му очаквания и крайният продукт е доста по-голям от първоначално замисления. Успешни примери с лопата да ги ринеш. GTA San Andreas и Star Wars: Republic Commando са безспорни хитове. Знаете ли обаче, че първоначално замислената им дължина е една трета от финално реализираната? Дори все още разработваната от Masthead Studios, Earthrise вече е задминала първоначално замисленото си съдържание.
Но по-късата игра не означава автоматично, че тя е и по-евтина или по-некачествена. По презумпция човекът, застанал пред щанда с произволна стока, приема по-малкото количество за по-ниско качество и като следствие - че си струва повече да си купи дълга игра. Но 8-годишният ми опит като геймжурналист ми е доказал, че всъщност доста повече от дългите игри не са си стрували вложеното време, и в момента предпочитам по-динамичните и... "високоскоростни" заглавия.
А забелязвали ли сте, че някои игри започват брилянтно и се сбозват след един определен момент, набутвайки се в повтаряемост и клишираност? Обяснението за този ефект (да го наречем "последния учебен час") се крие отново в процеса на разработка. Дългите игри изискват невероятно количество време и внимание от бета и quality (качество - англ.) тестърите. Концентрацията на тези своеобразни "гейм-съдници" в даден момент пада, в същото време програмистите са притискани от крайни срокове и са по-склонни да претупат работата си. Точно като ученици, броящи секундите до последния учебен час. Ако по-младите от вас не си спомнят безумните последни нива на Might And Magic 6, 7, 8 и 9 (демоните идват от космически кораби, лол!), то нека спрем вниманието си на някои по-актуални заглавия. Най-емблематичните примери са FarCry, с брилянтите си първи нива и тоталното омазване на края, или пък S.T.A.L.K.E.R., чийто финал и нива в самия Чернобил бяха разочароващо кратки. И точната дума е наистина разочарование, чувство за недовършена работа и желание за още, но не защото ястието е било адски добро, а просто защото са ти го измъкнали от ръцете, преди да успееш да си го доядеш. Въпреки че дългите заглавия предоставят по-епично усещане в процеса на самата игра.
Ако обобщим набързо нахвърля-

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

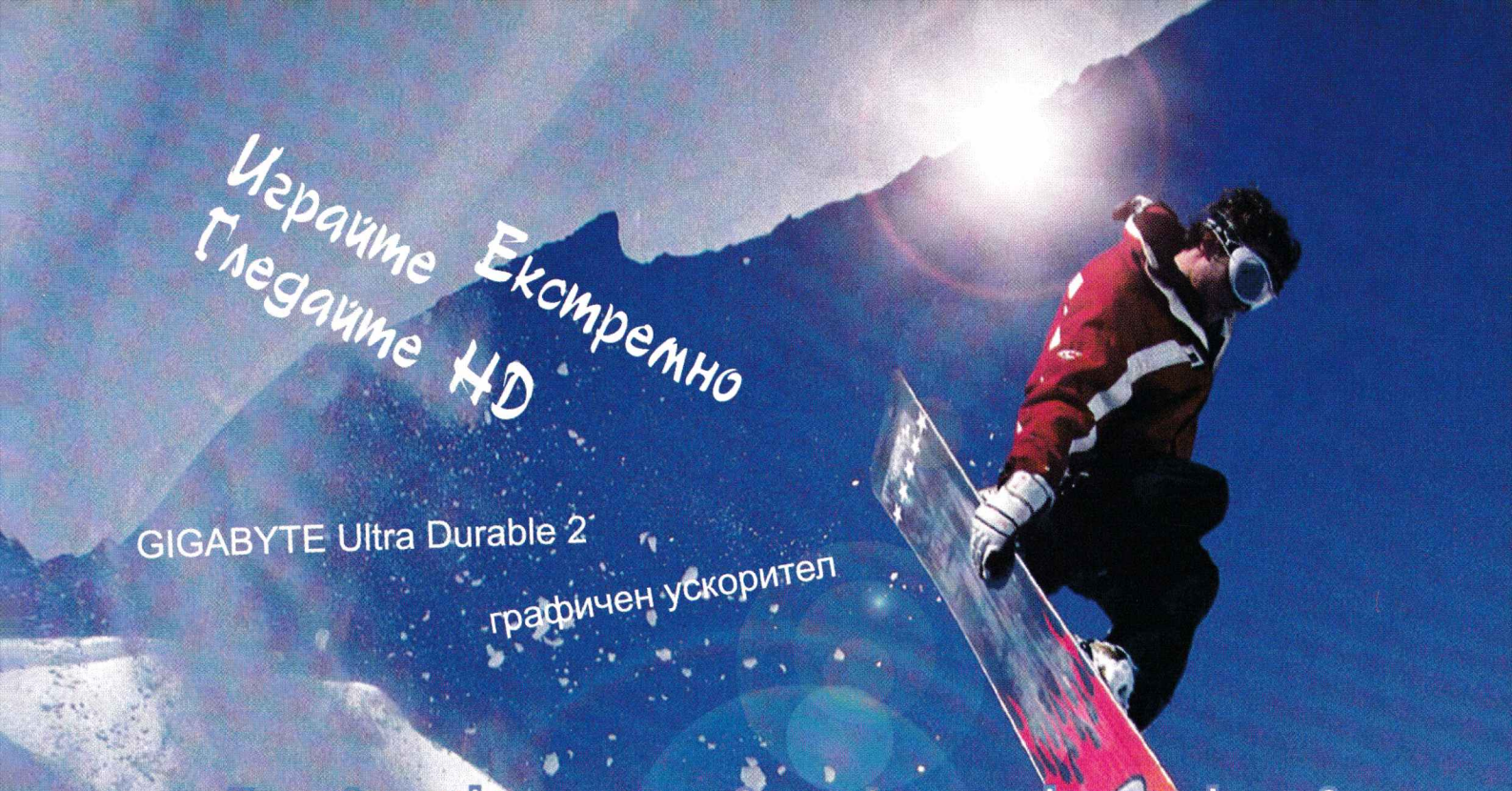
ните тези, стигаме до следния извод:

Правилната дължина

е тази, която след изиграването на играта, те оставя напълно задоволен!
Нека да разгледаме още един фактор, който определя доколко една игра трябва да се точи във времето и пространството. Това е удоволствието, което ти доставя, карайки те да правиш едно и също нещо. Звучи алогично (повторението е майка на затъпяването), нали? Но Guitar Hero, която е базирана именно на тази концепция, е безспорен хит, защото:
a) учи се бързо, усъвършенства се трудно (същата концепция пък прави от игрите на Blizzard хитовете, които са)
b) дава ти шанс да се изфукаш колко си велик
c) можеш да се състезаваш с френдовете си
Nintendo се гмурнаха в най-дълбокото пък, създавайки цяла конзола и серия игри, базирани на тези три принципа. И наистина, пред Rayman Raving Rabbids можеш да седнеш за 15 минути и да си направиш кефа, в същото време можеш да откараш и 4 часа. По подобна причина емигрирах от WoW към Guild Wars. Всеки ден имах чувството, че отивам на работа от мига, в който се логвах в света на Азерот. Трябваше да се фарми N часа за поредния рейд (нямаш еликсири например, следователно не си в групата, респективно нямаш готини предмети), който също отнемаше не малко време. Докато в GW просто влизаш, събираш хеночове, правиш елитно ниво за половин час и излизаш с нов предмет с максимални статове и с малко късмет, някое и друго зеленичко уникално оръжие. Да, в GW липсва част от епичността на WoW, но в същото време почти не се срещат хора, които са прекалено "заети" да търчат нанякъде, правейки нещо - всичко е лежерно и спокойно. Естествено, това е едно субективно наблюдение, лесно оборимо от "про" маниаците, за които всяко едно MMORPG е поле за себедоказване и виртуални успехи. Но всъщност цялата статия е една изцяло лична авторска позиция, за нещо толкова субективно и зависещо от толкова много фактори (странични куестове, умение на играча), каквото е дължината на игрите.
От всичко, изприказвано до момента, можем да направим следните заключения.
Целта на игрите е да забавляват, а не да отегчават. Фън факторът зависи в голяма степен от дължината на определено заглавие. А то от своя страна се определя най-вече от жанра му. Всеки очаква шутърите и аркадите да са сравнително кратки и епичните дълги преживявания да отстъпват място на бързо смилаемо съдържание (така и не завърших нито един от новите Принцове на Персия). Максималната им допустима дължина не трябва да надвишава 10-15 часа.
Стратегиите пък са странно нещо, което трябва да се разгледа в два аспекта - сингъл и мултиплейър. Може да си прекарал над 600 часа в BattleNet, но кампаниите на StarCraft, WarCraft, C&C 3 свършват точно тогава, когато трябва. Успявайки да те включат в епичността на заглавието, без да те отегчат или уморят като кампанията на Total War и Age of Empires сериите. Малка добавка, едно "бързо" и динамично RTS, дори да изисква повече време за пълно изиграване от един City Builder, създава илюзията за по-бързо отминали и по-добре прекарани часове. 15-20 часа е дължината, смятана за оптимална от младите и не съвсем младите тактици и стратези.
На финала са масовите онлайн ролеви игри и хардкор соловите RPG-та. В момента, в който посегнеш към някоя от тях, ти си готов да псуваш до девето коляно, ако видиш всичко, което могат да ти предложат, за по-малко от 60-80 часа.
Не забравяйте обаче, че

Всеки гледа на света от собствената си камбанария

Ние като геймжурналисти не се опитваме да ви кажем кое е яко и кое не (да бе да, бел. на вътрешния глас), а да хвърлим малко светлина над кръстопътя от различни опции, когато решавате да изберете своя път (респективно играта си). Много често сме доста критични към по-кратките заглавия. Но в някои определени случаи, благославяме създателите им, именно заради факта, че са ги създали с няколко часа по-къси от очакваното. Това е, защото пишейки материалите си, ние го правим от позицията на хардкор геймъри, изръшкали стотици заглавия и улавящи само с един критичен поглед качествата и недостатъците на положената на масата за дисекции геймка. И защото, притиснат от времето и крайните срокове, не можеш да направиш нищо друго, освен да злобееш, когато супердългите и некадърни диалози нямат скип функция (например), а някой си е помислил, че това е адски тарикатски начин да вдигне дължината и "качествата" на направената от него игра.
Идеята ми е, че това дали една игра е прекалено дълга или прекалено кратка, зависи най-вече от теб самия и това, как играеш. Затова, следвай слогана на PC Mania - "Играй си играта" и ако мислиш, че Blue Shift бе прекалено кратък, а Valve екипът заслужава линч заради него, не си го изкарвай на някой, който възхитено ти е обяснявал как точно такива игри харесва най-много.



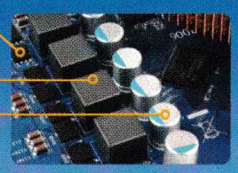
Качествените компоненти правят графичните ускорители качествени

Уникална технология от GIGABYTE

Ultra Durable 2

- **По-нисък Rds(on)** MOSFET
- **Феритово ядро** Choke
- **По-ниско ESR** Solid Capacitor

Дизайн на Ultra Durable 2 графичен ускорител



GPU зона
Средна темп. **По-ниска**
35°C

Локация	Ultra Durable 2 графична карта (Студено)		Традиционни Sold Cap карти (Горещо)
1 MOSFET ★	50.9°C	32.4°C по-малко ↓	83.3°C
2 Choke ★	47.5°C	21.5°C по-малко ↓	69.0°C
3 Solid Capacitor ★	41.5°C	5.7°C по-малко ↓	47.2°C

*Ultra Durable 2 в сравнение с традиционните Solid Capacitor VGA карти

Тестова среда Температурите са регистрирани след като 3DMark 2006 е бил пуснат за около 20 мин.

* под контролирани условия

GV-NX88T512HP

- Захранван от NVIDIA GeForce 8000 GT GPU
- Снабден с охладител Zalman VF830
- Гарантиран GIGABYTE Turbo Force пърформънс
- Поддържа DirectX 10 и OpenGL 2.0
- Интегриран с 512MB / 256-битова GDDR3 памет
- Включва двоен DVI-I (dual-link) / D-Sub (на адаптер) / HDTV
- Поддържа HDCP защита на авторски права за Blue-ray и HD DVD съдържание

GA-RX387512H

- Захранван от Radeon HD 3870 GPU
- Поддържа PCI Express 2.0
- Поддържа Microsoft DirectX 10.1 и OpenGL 2.0
- Интегриран с най-добрата в индустрията 512MB GDDR3 памет и 256-битов интерфейс
- Поддържа технологиите CrossFireX и Avivo HD
- Включва двоен DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

VALI COMPUTERS

В. ТЪРНОВО, 062 630509, 623633, 602681, факс: 602680
СОФИЯ 1, ул.Гличица 37, 02 9628440, факс: 9628357
СОФИЯ 2, бул. В. Левски 111, 02 9832607, факс: 9835197
ПЛОВДИВ, ул. Янко Сакъзов 9, 032 649802
ВАРНА, кв. Чайка, бл:100, 052 306772, 390772
ТРОЯН, ул. Добруджа 7, 0670 64668
ДОБРИЧ, ул България 15, 058 603682

ХАСКОВО, 0886 003151 - фирма "Магикон"
БУРГАС, 056 845 705 - фирма "4М Компютърс"
СТ.ЗАГОРА, 042 660033 - фирма "Дъга +" ООД
НОВА ЗАГОРА, 0457 22848 - фирма "Изотсервиз"
ВРАЦА, 092 666687- фирма "Лотос"
ПЪРВОМАЙ, 0336 2007 - фирма "Дявна"
ПЛЕВЕН, 064 804 175, 0899 944 943 - фирма "Вики М"
СМОЛЯН, 0301 63595 - "ТЕС" ЕООД

ЯМБОЛ, 046 667850, 667851 - фирма "Уником"
КЮСТЕНДИЛ, 078 520053 - "Ай Тв" ООД
ЛОМ, 0971 64025 - фирма "Брод"
ТЪРГОВИЩЕ, 0601 61684 - "Станкон"
РАЗГРАД, 084 661737 - "ПСИТ - Разград" ООД
ПАВЛИКЕНИ, 0610 52007, СВИЩОВ, 0631 64382
ШУМЕН, 054 830714, 0601 62547 - "ПСИТ 35"
ВИДИН, 094 604065 - "Тейк" ЕООД

www.gigabyte.com.tw

Тези скорости не са гарантирани от GIGABYTE. Спецификациите и илюстрациите могат да се променят без предупреждение. Всички запазени марки и лога принадлежат на съответните им собственици. Потребителите поемат риска за всеки одъркъ който правят - GIGABYTE Tec nolo y няма да поема отговорност ако ва ият процесор дъно или други подобни компоненти се повредят или станат нестабилни.

GIGABYTE™

Пламен Димитров

Жанр: **Екшън**
Издател: **Pandemic Studios**
www.pandemicstudios.com/conquest
Излиза: **Края на 2008-ма**

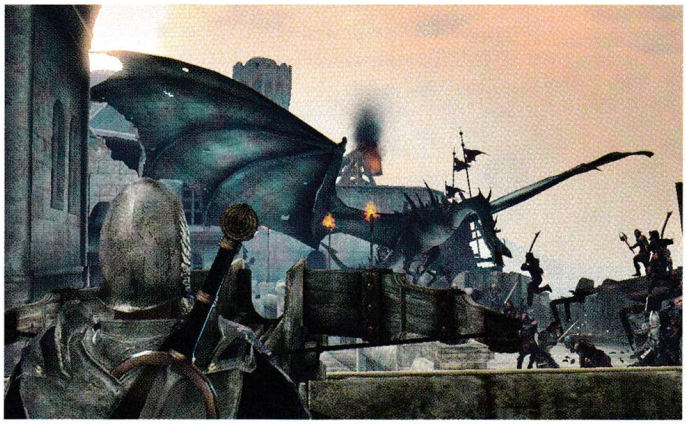
Можеш ли да включиш тролове и хобити в една игра? И ако да - как?

The Lord of the Rings: Conquest

Толкин сигурно е отпрал широка усмивка горе на небето. Или, алтернативно, се върти в гроба като вентилатор, гледайки как творбите му ги доят като крава-ударничка. Към която и от двете хипотези да се присъединяваме, трудно е да се отрече с каква скорост игрите по Властелина на пръстените завземат гейм-джунглата. В момента имаме едно ММО, няколко екшън-адвенчъра, две-три стратегии и сигурно още куп второстепенни геймки, за които не се сещам. Като че ли Саурон е на път да вземе първото място от Хитлер в класацията най-мразен персонаж сред геймърската общност. И колчем успееш да си избиеш от главата спомените за косматите крака на хобитите, се появява ново заглавие, което да ти напомни, че на хобитите не само им е позволено да се разкарват наляво-надясно без придружител, но и най-вероятно излизат с повече жени, отколкото ти.

От звездите към Средната земя

Pandemic Studios са момчетата, създали игри като Mercenaries, Destroy All Humans, а тяхната голяма гордост са Star Wars: Battlefront I и II. Последните две заглавия са продадени в над 12 милиона екземпляра за всички платформи, на които са се появили. Когато обаче завъртиш цялата концепция на играта си около идеята десетина човека да навлекат виртуални костюми на имперски щурмоваци и да се шматкат из нивото, нескопосано стреляйки с нескопосаните си лазерни пушки в нескопосаните си крака, просто си го просиш. Та предвид тази "звездна" репутация на предишните им две отборни мултиплейър игри, нито се учудих, нито се зарадвах на новината, че пичовете са се заели да правят същата паталама, но в света на LotR. Всъщност за задачата са ги открехнали не кой да е, а самите New Line Cinema - тези, които направиха трите филма, ако сте забравили. Идеята е да се пресъздадат най-мащабните битки от филмите и книгите (нещо, което НИКОГА не сме правили в НИТО ЕДНА игра досега), но с допълнения, които не сме виждали преди. Отсега е ясно, че няма да минем без Шлемов Дол, Айзенгард, Минас Тирит и така нататък. Разработчиците обаче са си позволили да си зададат и въпроса "Ами ако" и потенциално да си навлекат гнева на милиони фенове-хардлайнери на покойния фентъзи-писател. Например какво щеше да се случи, ако Саурон беше успял да се сдобие с Единствения пръстен? Щеше да започне търсенето на Единствения ланец, за да събере комплекта, естествено.



Епична графика

Не само идеята зад играта е епохална – по всичко личи, че и визуалните ефекти няма да изостават. Нещо повече – един от дизайнерите на играта твърди, че моделите, използвани в джиткатa, са взети директно от кинолентата! Да, CGI моделът на Балрога ще присъства в играта едно към едно, благодарение на по-голямата мощ на новите конзоли в сравнение с предшествениците им. Не се споменава как това ще работи и на PC, но догадката ми е – твърде отвратително. Все пак нека им дадат шанс да докажат какво могат да постигнат с готовите модели.
Ще бъдат пренесени и модели от терена – Rivendell например, който ще е на практика същият Rivendell, който гледахме във филмите. Той ще може да бъде обсаждан или защитаван в зависимост от това дали сте на страната на Саурон или пък не. Да, в играта ще има и кампания за игра с "лошите". На звуковия фронт положението също е "copy-paste": някои от героите от филмите ще участват с гласовете си, взета е и музиката от кинолентата.

Игра на криеница

Авторите ни обещават мултиплейър с до 12 човека, но с доста повече, вероятно дори стотици, компютърно управлявани кашици. Играчите ще са нещо като командири – NPC-тата ще им се подчиняват, докато те самите се заемат с нещо по интересно. Картите би трябвало да са огромни – битката за Минас Тирит дори е разделена на две части, защото е твърде мащабна – една за горната и една за долната част. Ще присъстват всички познати ни герои, както и някои, за които само най-отявлените почитатели на Толкин са чували – Арагорн, Легорас, Гимли, Гандалф, Фродо, Саурон, Саруман и други. На участниците в мелето се дава пълна свобода на действие като задачите ще са само най-общи, а начинът на тяхното изпълнение зависи от отделния играч и ролята, която си е избрал.
Близък бой, стрелба, спорт – избор има бол.
Самите режими на игра ще са както стандартните – Deathmatch, CTF, завземане на точки по картата, така и някои нови. В режим Ring Bearer например един играч поема ролята на Фродо, а останалите – на Ringwraiths. Колкото по-дълго държащият пръстена успее да се опази, толкова повече точки ще трупа, а когато бъде заловен, бива сменен от този, който го е докопал. Ще имате и превозни средства. Не си мислете за джипове, канонерки AT-AT или mechanostrider-и: тук ще яздим най-различни домашни животни. Разбира се, има коне (според авторите ще се спъваме в коне кажи-речи на всяка крачка). Има също така и Oliphants, които няма да преведа на български, за да не бъда пребит с камъни от някой толкинист. Ще има дори възможност ние самите да се превръщаме в танкове, влизайки в кожата (респективно кората) на трол или ент. Последните две същества са наистина внушителни – движат се с бавна скорост, не бързат за никъде, но стигнат ли бойното поле, се разхвърчават кръв, перушина и по-дребни войничета от противниковата армия, които могат да бъдат хващани и захвърляни с все сила към нещо твърдо. Има и обсадни машини, които няма да можем да управляваме пряко, но също ще са от голямо значение за победата – катапулти, тарани, обсадни кули, балисти и не на последно място Wargs, онези летящи дракони, които захапват защитници от обсадените стени и ги отнасят, за да закусват с тях насаме.
Общо взето LotR: Conquest се очертава като нещо, което ще е интересно да се види. Може би не точно интересна за игра или дори възможна (CGI моделите от филмите би трябвало да засрамят дори Crysis откъм системни изисквания), но определено това е проект, който си заслужава да бъде следен и в бъдеще. Очакванията са да се появи през тази есен, така че се гответе за още епични битки в Средната земя.

Жанр: **MMORPG**
Издател: **Codemasters**
unlocktheminesofmoria.com
Излиза: **края на 2008**

Владимир Тодоров

Завладей подземния свят

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria

"Много различен от всичко, което хората са виждали досега". Така Джеф Стийфъл, изпълнителният продуцент на The Lord of the Rings Online (LotRO), описва Mines of Moria - първия мащабен експанжън за единствената масова онлайн игра по „Властелинът на пръстените". Защо мисли така ли? Прочетете по-надолу. Крайно време бе да се придвижим през Ериадор и отвъд Мъгливите планини, за да се изправим срещу портите на Мория, известна сред джуджетата и като Хазад-дум - тяхната най-велика обител. Ще влезем в мините, малко след като Задругата преминава през тях. В желанието си да се измъкнат колкото се може по-скоро, те събуждат злото, спящо под земята. Нашата роля е, така да се каже, да оправим бъркотията, причинена от Фродо, Гандалф, Арагорн и останалите им спътници. Ако трябва да бъда искрен, в началото бях леко скептичен относно качествата на Мория. Надявах се на повече. Най-малкото още с първия експанжън да мога да прекося полетата на Рохан или да вляза във Ветроклин, дома на Дървобрад. Но от това, което научих за експанжъна досега, все пак съм много доволен.

Обзаведете дома си както пожелаете

„Говори, приятелю, и влез..."

Mines of Moria ще добави две нови области към и без това огромния свят на LotRO и същевременно ще доразвие Ерегион, която ще бъде включена в книга 14. Както и сами може да се досетите, първата и най-съществена зона, е Мория – огромен подземен комплекс, дом на хиляди орки и гоблини. И естествено на Балрога, който Гандалф победи в „Задругата на пръстена". Това обаче няма да е единственото място, което ще можем да посетим със своите герои. След дългите и изморителни пътешествия под земята ще имаме възможност да видим и Лориен – царството на Сребърните елфи, дом на Галадриел и Келеборн. Там ще заварим Задругата на пръстена, която ще си почива след изморителния преход през мините на джуджетата. И ако имаме късмет, Галадриел може да даде и на нас един от своите омагьосани подаръци като лъка на Галадримите, който тя връчи на Леголас, или пък като стъкленицата, сбрала светлината на звездата на Еарендил, с която Фродо се сдоби...

На гости в къщата на приятел

Книга 14 през лятото!

Преди Mines of Moria обаче се задава друг ъпдейт, който отново ще е безплатен. Той ще представлява началото на кулминационната точка от развитието на епичната история в Shadows of Angmar и дори ще ни позволи да посетим ковачницата, където трите елфически пръстени са били създадени. Тя се намира в Ерегион – земята на елфите в западните части на Средната земя през Втората епоха, която сега е обитавана от какви ли не зли същества. Именно това ще представлява и новата област в ъпдейта.

За първи път се видяхме с Ам-Гъл с книга 11

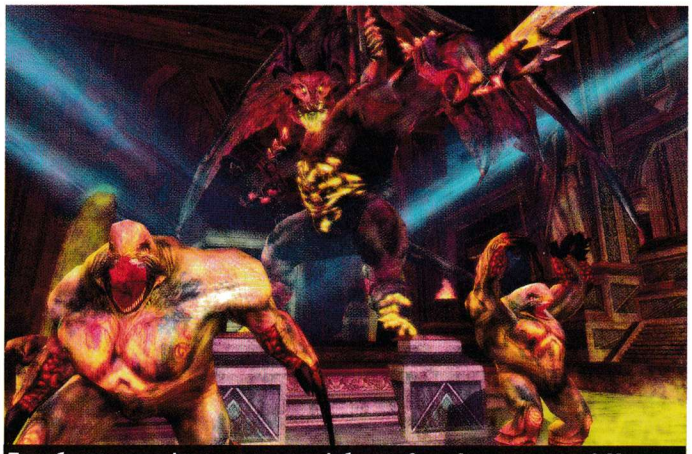
PALIT
Graphics Processor
CERTIFIED FOR Windows Vista™
SONIC Overclocking Edition
DirectX 10 Shader Model 4.0
Dual-Link DVI Resolution up to 2560 x 1600
HDMI
DisplayPort
ids
www.ids-bg.com
NVIDIA GEFORCE
Palit GF7300GT Sonic 256MB 128bit DDR3 80.00 лв
Palit GF8400GS 256MB 64bit DDR2 60.00 лв
Palit GF8500GT 256MB 128bit DDR2 95.00 лв
Palit GF8500GT Sonic 256MB 128bit DDR3 100.00 лв
Palit GF8500GT Super 512MB 128bit DDR2 95.00 лв
Palit GF8600GT 256MB 128bit DDR3 125.00 лв
Palit GF8600GT Super 512MB 128bit DDR2 115.00 лв
Palit GF8600GT Super+ 512MB 128bit DDR3 155.00 лв
Palit GF8600GTS Super 512MB 128bit DDR3 195.00 лв
Palit GF9600GT Super Sonic 512MB 256bit DDR3 290.00 лв
Palit GF9600GT Sonic+ 1024MB 256bit DDR3 320.00 лв
*Цените са препоръчителни крайноклиентски, с включено ДДС
24 МЕСЕЦА ГАРАНЦИЯ

В Черната яма

Мория сама по себе си ще представлява необятен и древен подземен комплекс, пълен с легендарни гробници и отдавна рухнали градове. Няма да се „телепортираме" от стая на стая, твърдят от Turbine, а всичко ще представлява едно гигантско неразделно цяло. Говори се, че съществата тук ще бъдат доста по-интелигентни, отколкото можем да предполагаме, и дори ще използват околната среда (например водата) като свое тактическо преимущество. Що се отнася до нашите собствени действия, някои от тях може и да променят света около нас, загатват разработчиците. В Мория, естествено, ще открием и някой от най-великите артефакти, съществували в Средната земя още от създаването на света. В крайна сметка какво по-добро място от това, за да се сдобием с наистина ценна екипировка?

Повече приключения

При подобно мащабно разширение е нормално и таванът за развитие на героите да се покачи със стандартните за жанра 10 нива повече. Т.е. от 50 на 60. А в случай че старите ви класове герои са ви писнали, имайте предвид, че Mines of Moria ще добави два чисто нови - Warden и Runekeeper. Засега обаче Turbine предпочитат да не разкриват каквито и да било подробности, свързани с тях. Новите босове, срещу които ще се изправим пък, определено не са за подценяване. Един от тях ще бъде пипалообразният Пазител във водата, който дебне пред портите на Мория. Авторите ни обещават и незабравима среща с балрога на Моргот, който едва не погуби Гандалф. А като прибавим към тях и новите епични инстанси, които би трябвало да се появят с Mines of Moria, определено няма да ни се наложи да стоим със скръстени ръце, след като експанжънът излезе.


Този балрог ще е като домашен любимец в сравнение с онзи в Мория

The Defiler - новият орк лечител

Изкови легендарна екипировка

Като едно от най-интересните и оригинални нововъведения обаче се очертава възможността да изковете свое собствено оръжие, броня или щит, които ще трупат опит и ще се развива отделно от вас самите. По този начин ще имате възможност да ги модифицирате, както пожелаете, добавяйки им най-различни отличителни характеристики, и да ги превръщате лека по лека в наистина мощна легендарна екипировка.
Може би най-добрата новина, свързана с екпанжъна е, че няма да ни се наложи да чакаме кой знае колко, докато излезе. Mines of Moria е насрочен за есента на тази година. Нещо повече. От Turbine обещават, че следващото мащабно разширение ще се появи още през 2009. Нищо чудно именно тогава да можем да се доближим за първи път до стените и на Исенгард. Така че идат добри времена за феновете на Толкин и „Властелинът на пръстените"...

Пътят на Властелина

Със сигурност, когато LotRO излезе през пролетта на 2007 г., не предложи нищо революционно ново. Въпреки това бе истински шедьовър заради начина, по който успя да комбинира разказваческия елемент с MMO жанра в един монолитен пакет. С времето обаче Turbine превърнаха играта си в един от най-добре развиващите се онлайн светове. Само за една година, чрез 5 гигантски безплатни ъпдейти, авторите въведоха десетки нови и интересни неща в геймплея на LotRO.
Ето и по-важните от тях:
• Светът на играта нарасна с 30 процента, благодарение на новите територии.
• Вече има по-добра музикална система.
• Добавена е възможност да си купите своя къща и да я обзаведете, както пожелаете.
• Вече има бръснарница, където да промените прическата си и Outfitting система, която ви позволява да кустомизирате облеклото си както си пожелаете, без това да влияе на статистиките!
• PvP рейд област.
• Възможност да трупате репутация с множество фракции из Средната земя.
• Подобрена система за търсене на група.
• Добавени бяха и първите рейдове.
• Въведен бе нов клас чудовище за Monster Play – The Defiler, който изпълнява ролята на лечител.
• Добавена бе хоби система с първо нововъведение - рибарството. Уловете гигантска риба и я закачете на стената в къщата си като трофей!

Различното IGP!

- Зашеметяващ 3D пърформънс
- Несравним IGP овърклок
- Пълно HD / DX10 HW ускорение
- Супер мощна Hybrid Graphics

GIGABYTE™

2000+ 3D Mark06*

Full HD 1080P Blu-ray Play back

AMD Phenom X4 64 | AMD Athlon X2 64 | AMD 780G Chipset | ATI HYBRID GRAPHICS TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS | HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE | Blu-ray/HD DVD Full Rate Lossless Audio

Мощни/Достъпни/Енергоефикасни

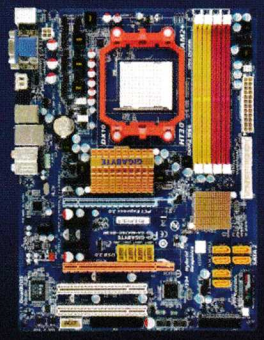
GA-MA78GM-S2H

- PCI Express® поколение 2.0
- Поддръжка AMD OverDrive
- Автоматично превключване между HDMI и DVI с HDCP
- Висококачествено 106dB SNR ALC889A HD аудио
- Поддръжка DTS / Digital SPDIF out
- eSATA /1394
- Дизайн Solid Capacitor за CPU VRM
- AM2+ 3+1 дизайн

Multiple connectivity

dts Connect

Solid Capacitor for CPU VRM



GA-MA78G-DS3H

- PCI Express® поколение 2.0
- Поддръжка на AMD OverDrive
- Автоматично превключване между HDMI и DVI с HDCP
- Висококачествено 106dB SNR ALC889A HD аудио
- Digital SPDIF out
- 1394
- All Solid Capacitor дизайн
- AM2+ 3+1 дизайн

Multiple connectivity

Ultra Durable All-Solid Capacitor Design

VALI COMPUTERS

В. ТЪРНОВО, 062 630509, 623633, 602681, факс: 602680
СОФИЯ 1, ул.Гладстон 37, 02 9628440, факс: 9628357
СОФИЯ 2, бул. В. Левски 111, 02 9832607, факс: 9835197
ПЛОВДИВ, ул. Янко Сакъзов 9, 032 649802
ВАРНА, кв. Чайка, бл.100, 052 306772, 390772
ТРОЯН, ул. Добруджа 7, 0670 64668
ДОБРИЧ, ул.България 15, 058 603682

ХАСКОВО, 0886 003151 - фирма "Магиком"
БУРГАС, 056 845 705 - фирма "4М Компютърс"
СТ.ЗАГОРА, 042 660033 - фирма "Дъга +" ООД
НОВА ЗАГОРА, 0457 22848 - фирма "Изотсервиз"
ВРАЦА, 092 666687- фирма "Лотос"
ПЪРВОМАЙ, 0336 2007 - фирма "Дивна"
ПЛЕВЕН, 064 804 175, 0899 944 943 - фирма "Вики М"
СМОЛЯН, 0301 63595 - "ГЕС" ЕООД

ЯМБОЛ, 046 667850, 667851 - фирма "Уником"
КЮСТЕНДИЛ, 078 520053 - "Ай Ти" ООД
ЛОМ, 0971 64025 - фирма "Бряд"
ТЪРГОВИЩЕ, 0601 61684 - "Стаником"
РАЗГРАД, 084 661737 - "ПСИТ - Разград" ООД
ПАВЛИКЕНИ, 0610 52007, СВИЩОВ, 0631 64382
ШУМЕН, 054 830714, 0601 62547 - "ПСИТ 35"
ВИДИН, 094 604065 - "Тенк" ЕООД

www.gigabyte.com.tw

Тези данни не са гарантирани от GIGABYTE. Спецификациите и илюстрациите могат да се променят без предупреждение. Всички запазени марки и лога принадлежат на съответните им собственици. Потребителите поемат риска за всеки овърклок, който правят. GIGABYTE Technology няма да поема отговорности, ако Вашият процесор, дънна или друга подобна компонента, се повреди или стане нестабилна.

GIGABYTE™

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Empire Interactive**
www.empireinteractive.com
Изисквания: **P 2.6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Костелив орех за начинаещите генерали

Sudden Strike 3

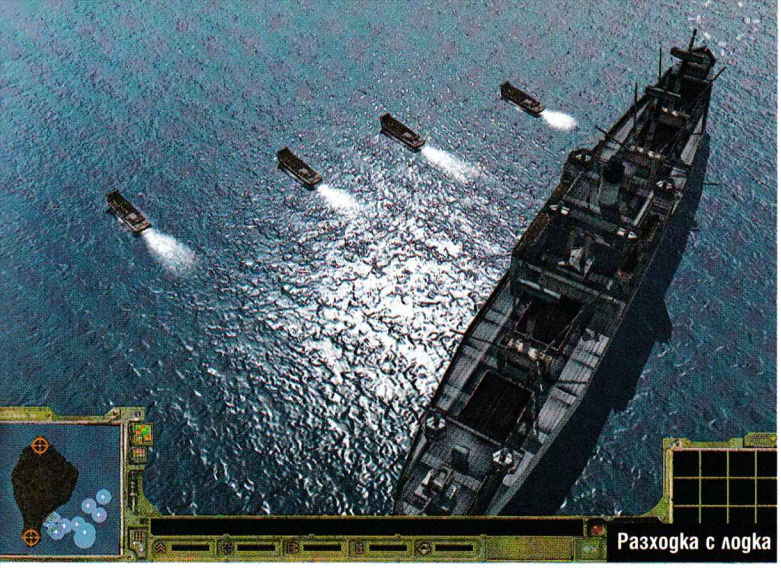
Sudden Strike (SS) е един от най-старите и успешни поредици в попрището на реално времевите стратегии. Всъщност първата игра от серията положи основите на един изцяло нов поджанр - този на тактическите стратегии по Втората световна война. Той се характеризира с високо ниво на реализъм, множество тактически решения на една и съща ситуация, ограничено количество единици и... пуцане с артилерията по тъмни петна на картата с часове, с идеята да се гръмне гадният окопан Тигър. Играта доминираше в продължение на години този жанр, въпреки появата на десетина нейни клонинга, докато руснаците от Nival не извадиха брутално добрата Blitzkrieg.
Опцията за лесен модинг на творението на братушките, шлифованият геймплей и интерфейс накараха 99% от Sudden Strike фанатиците да сменят иконката на любимата си игра. Не и без редовната доза недоверие към новото заглавие, разбира се, но фактът си е факт - SS потъна като сицилианец с ботушки от бетон към дъното на забравата. Втората част пораздвижи малко атмосферата, но предлагаше в общи линии още от същото, докато в същото време Soldiers: Heroes of WW2, Blitzkrieg, Codename: Panzers смело извозваха феновете в третото измерение. И настъпи тишина...

Не се убива туй що не умира

Изтекоха години, Blitzkrieg премина сравнително успешно в третото измерение, въпреки че доста хора чувстваха, че това вече не е същата игра и Sudden Strike 3 взе, че излезе. Доста тихомълком всъщност. Нямаше фанфари, трубящи връщането ѝ на сцена, нито кой знае каква рекламна кампания. Ако трябва да бъда честен, дори мислех да и правя превю този месец, когато един от колегите ме изненада, че финалната версия всъщност вече е на пазара. За това наистина нямах търпение да изчакам края на инсталацията и да се завърна обратно на бойните полета на Втората световна.
Sudden Strike 3 предлага 5 кампании, разглеждащи трите най-големи горещи точки от Втората световна война. С американците ще налазите Нормандия (за N-ти път). Очакват ви основно парашутно-десантни начални мисии и няколко танкови ръша в по-късните нива. Швабите са поставени в тотално дефанзивна ситуация. Ще трябва да съберете доста поразпокъсаната си бойна линия, за да можете да удържите наплива на "добрите". Естествено ще наминете и през замръзнала Москва за малко екшън с братушките. А на американците са отредени мисиите около най-голямата модерна морска битка - Iwo Jima. Естествено ще поемете ролята и на японски командир, който трябва да спре гадните белокожи янки.
От към сетинг кампанията се сблъсква с проблема, оказал се препъни камък на немалко заглавия - WW2 беше необятна тема, в момента е предъвквана и преексплоатирана. Проблемът на всяка една от 5-те кампании е, че ще ви отведе на места, на които вече сте били в изометрична, first или third person перспектива и то повече от веднъж. Освен това, за да създадат някаква интрига авторите на играта буквално са се изгаврили с геймърите. Факт е, че към края на войната Хитлер остава с по-малко от 10% от танковете си, но да представиш девизията, защитаваща гнездото на фюрера, като сбирщина от леки и средни танкове, подкрепени от бронирани коли е лесно изнасилване на нещата. В нито една мисия няма да усетите надмощие над противника си, напротив - винаги ще се биете в условия на тотален числен и технологичен превес от страна на гадта. Това само по-себе си не е лошо, и дори бе ключов фактор в геймплея на поредицата, но от друга страна в Sudden Strike 3 на него е наблегнато малко повече от нужното, което води до набутването на метален прът в колелата на динамиката на заглавието.

По земя, въздух и вода

Основната сила на Sudden Strike 3 е наистина голямото количество единици, които ще можете да командвате. Играта съдържа над 300 пресъздадени едно към едно копия на машини от Втората световна война. Включени са дори някои по-нестандартни юнити, като гигантските немски железопътни мортири и японските линейни кораби. За разлика от повечето игри в жанра, Sudden Strike 3 предлага не само схватки по земя, но и морски баталии, в които ще можете да управлявате активно батареите на линейните си ко-


Разходка с лодка

Пушечното месо в действие

раби. Плах опит за подобно нещо бе направен в Blitzkrieg 2 и то в продължение на 2 или 3 мисии. Това определено ще върне доста от дръпналите се фенове на поредицата стига да могат да се справят с няколко доста тежки дизайнерски недомислици.

Като за начало, в целенасоченото си търсене на историческа достоверност, Sudden Strike 3 се връща обратно към корените на жанра, предлагайки допотопния интерфейс и метод на управление на първата част. Слава богу поне, че можете да набиете една пауза на геймплея, за да раздадете команди, защото задачата е леко невъзможна в реалновремеви условия. Също така, от умиление към безумното кликане на всяка една единица поотделно, Empire Interactive са пренебрегнали разни модни тенденции в жанра, като например групирането на войските ви във взводове. Всяка една от тях трябва да си е мърда поотделно, и ако умре - си мре безвъзвратно - превръщаща пехотата в една от най-ненужните части от играта. Освен това всяка машина има екипаж от няколко момци-смелчаци. Късметлийски снаряд може да извади окото на някой, и ако той е мерачът, иначе чудесно функциониращият ви танк спира да стреля. В крайна сметка се създава ненужно голямо количество микроменджмънт, с който трябва да се справите във всеки един момент който, придружен от смазващо недружелюбния интерфейс, може да откаже почти всеки от разцъкване.

Въпрос на измерение

Преходът от двете към трите измерения беше голяма драма в края на миналия век. Просто при някои игри се случваше, при други не. Но ако през 97-ма ни беше трудно да си представим едно RPG с 3D текстури, то днес WoW и TES: Oblivion са нещо като първообраз на това как трябва да изглежда една игра от жанра. В SS3 прехода към 3D не е минал особено добре. Обвинявам дизайнерите и програмистите. Цветовете са размазани, а самите текстури се сливат една с друга, което прави различаването на определени типове войски доста трудно, освен при пълен Zoom. Врътването на картата, допринася към всеобщия амок, а красиво и детайлно моделираните машини вървят на цена 2 фрейма в секунда на силна машина. Просто енджинът на играта е свински неоптимизиран и ако това е първата игра, която пускаш на чистак-бърсак новия си компютър, може да те накара да го отвориш и да видиш дали наистина са ти сложили частите, за които си платил. Уви, очаквах много повече от Sudden Strike, и ми е доста жалко, че поредицата се самозабива в трета глуха.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Sega**
ironmanthegame.marvel.com
Изисквания: **P 2.8 GHz, 1000 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Wii, PS3, DS, Xbox 360**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Приготви си железните нерви!

Iron Man

Iron Man е един от най-легендарните супергерои на Marvel. С над 50-годишна история, той се нарежда по слава рамо до рамо със Спайдърмен, Wolverine и Капитан Америка. Досега е участвал в доста геймки и анимационни филми, но за първи път се сдобива със своя собствена пълнометражна лента и игра от ново поколение. И без това стана традиция мърчъндайзът на всеки по-касов филм да включва и геймвариант за поне три платформи. Уви, пак по традиция, качествата на последните са леко съмнителни, а PC версията засмуква най-здраво горещия картоф на дизайнерската некадърност.

Плюй, плюй!

Нека да синтезираме какво точно представлява точно Iron Man "зи гейм". Това е екшън (а вие какво очаквахте - MMO със стратегически елементи?), базиран на филма, базиран на комикс. С други думи имаме не 1 а цели 3 фактора да очакваме една голяма боза. Не че игрите по комикси са лоши - я си спомнете Marvel Heroes например или X-Men: Rise of Apocalipse. Просто игрите, правени по филми, правени по комикси на Marvel рядко успяват да измъкнат от секцията "напълно посредствени". Злочеста съдба, споходила почти всички Spiderman и X-men: The Movie игри. Нещо винаги не се получава и от това страдат геймърите. В случая обаче болката ми не е толкова заради факта, че историята се повтаря, а заради това, че в сравнение с конзолните варианти PC версията на Iron Man е страшно калпава. Но иначе се търпи.

Супергероична липса на сюжет

Както се и очаква, поемаш ролята на милиардера и плейбой Тони Старк. Отвлечен от терористи, той си изчуква пътя към свободата благодарение на убер технологичния брониран костюм, който създава, докато е в плен. Докато превръща десетки невинно стискащи Калашници талибани в барбекю, на него му просвета, че виждаш ли - адски много обича хората и му е адски тъпо, че те го стрелят със собствените му оръжия. Сменяйки поредния пълнител в напалмовото си оръжие и игнорирайки писъците на умиращите около него, той решава да спре цялата щуротия около оръжейния си бизнес, запазвайки само тенекето на гърба си. Доволен от пацифистично си прозрение, героят продължава жизнерадостно да пърли людете около себе си.

В Iron Man се се опитали да доразвият историята на филма, проследявайки и разширявайки някои от сюжетните линии. Но поради факта, че в двата часа, прекарани в киносалона, ти се обяснява почти всичко, сценаристите на играта са си смукали от палците на краката как да се развият действието. Финалният резултат е серия от десетина накъсани и несвързани помежду си мисии и кът-сцени. Всяка от тях виси във въздуха, няма никаква логична връзка с предната и малко или много финалният вариант прилича на опит на 9-годишно пате да сглоби фейса на Анджелина Джоли от изрязани от различни вестници нейни снимки. В един момент си хвърчите над Старк Индъстрийс, в следващия сте над пустиня, на финал се озовавате в Аляска. Някакви хора искат да ви жулят за кинти и оръжия, но кои са, какви са и защо Тони си рискува металния задник заради тях, не става ясно. Така че ако не сте гледали филма, нищо няма да ви стане ясно, ако пък сте го направили ще се "насладите" отново на кратки

Най-добрите игри на най-добрите цени!

Timeshift 39.00 лв
Hearts of Iron: Anthology 29.00 лв
Fallout Collection 25.00 лв
SWAT Generations 18.00 лв
Enemy Territory: Quake Wars 59.00 лв
Condemned: Criminal Origins 16.00 лв

PC GAMES
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Dead or Alive 4 69.00 лв
Crackdown 65.00 лв
Bullet Witch 69.00 лв
Eternal Sonata 69.00 лв
Forza Motorsport 2 89.00 лв
John Woo's Stranglehold: Limited Edition 79.00 лв

XBOX 360
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Stuntman: Ignition 79.00 лв
Burnout Paradise 109.00 лв
Motorstorm 89.00 лв
Untold Legends: Dark Kingdom 79.00 лв
Sega Rally 79.00 лв
Genji: Days of the Blade 89.00 лв

PLAYSTATION 3
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Ghost Squad 99.00 лв
Red Steel 69.00 лв
Rayman Raving Rabbids 69.00 лв
Golden Compass 69.00 лв
Metal Slug Anthology 59.00 лв
Smarty Pants 59.00 лв

NINTENDO WII
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Shin Megami Tensei: Persona 3 69.00 лв
Yakuza 45.00 лв
Destroy All Humans! 39.00 лв
Killer 7 39.00 лв
Valkyrie Profile: Silmeria 49.00 лв
Obscure 2 59.00 лв

PLAYSTATION 2
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

YS: The Ark of Napishtim 69.00 лв
LocoRoco 49.00 лв
Valkyrie Profile: Lenneth 39.00 лв
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus 39.00 лв
Need for Speed Underground: Rivals 49.00 лв
Untold Legends 2: The Warrior's Code 49.00 лв

PLAYSTATION PORTABLE
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Viewtiful Joe: Double Trouble 59.00 лв
Project Rub 39.00 лв
Dragonball Z: Goku Denetsu 49.00 лв
Final Fantasy III 49.00 лв
Metroid Prime: Pinball 49.00 лв
Myst 49.00 лв

NINTENDO DS
талон за 10% отстъпка
важи до 30.06.08

Безплатна доставка за цялата страна.

OZONE

Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника

За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:

www.ozone.bg

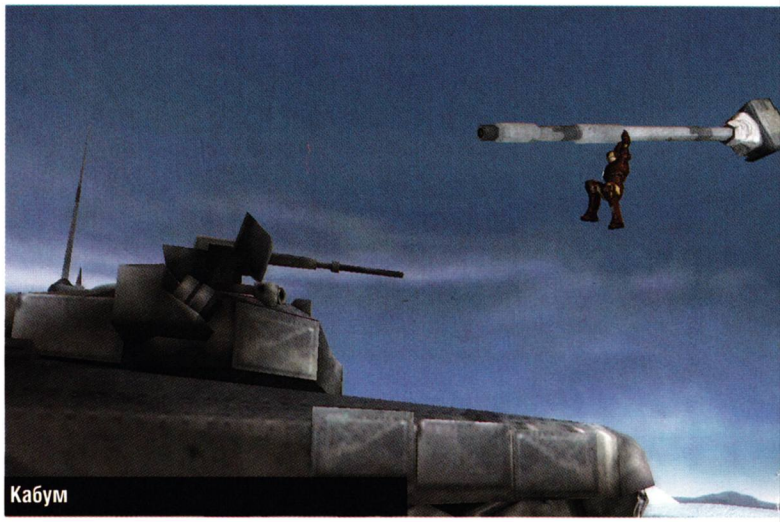
Телефони: 0884/900004, 02/8686832

сцени от него, рендирани сравнително добре, но с умопомрачително лош актьорски дублаж. Разбирам, че играта трябва да допълва истерията около блокбъстъра (2 седмици номер 1 в американския чарт), но тогава защо просто не я раздаваха като бонус, на излизане от киносалона? Ако разработчиците й имаха смелостта и топките на Трент Резнър, щяха да изпишат още в самото начало до логото си - "Крадете продуктите ни! Продуцентите ни са тъпи, алчни задници и не заслужават 40-те долара за тази игра!".

Къде зимуват раците?

В пристъп на добра воля, се опитах да намеря наистина яките момети в Iron Man. Не че ги няма, просто трябва доста упорито да потърсиш, за да ги откриеш. Като за начало нашето момче може да лети. Напред, назад, нагоре и надолу. Доста готино, откъдето и да го погледнеш, освен това комбинирано с непробиваемата му броня и богатия арсенал от оръжия наистина създава чувството за супергероичност.

Костюмът на Iron Man е екипиран с 3 основни типа оръжейни системи, всяка с две версии. Енергийните му оръжия включват лазери, които изстрелва от ръцете си и изключително мощния Uni Beam, изскачащ от гръдния му кош. Може да се екипира със силно експлодиращи, но летящи в права линия или по-слаби, но самонасочващи се ракети или картечница/плазмено оръдие. Най-мощни са юмруците ви, но за да ги използвате, трябва да слезете до интимна дистанция с целта си, което понякога е досадно. Единствено енергийните оръжия са с неограничени амуниции, за другите ще трябва малко или много да премисляте колко сватбарски да пуцате. Всъщност нищо не ви пречи да изкарате цяло ниво само с 1 от тях. Всеки път, когато унищожите цел с някое пушкало в горния десен ъгъл на екрана ви ще се запълва една скаличка. Щом като тя достигне 100%, ще получите безплатен ъпгрейд на оръжието. Готина хрумка, но ъпгрейдите ги получавате автоматично и ако си изстреляте всичко в дадено ниво (просто за да не умрете от скука само с лазерите на ръцете) ще ги получите без много зор. Освен това подобренията по оръжията ви са пропорционални на силата на вразите, така че от самото начало до самия край всеки тип противник ще умира след едно и също количество попадения от дадено оръжие.


Кабум

Ще получите и бонус костюми. В PC версията са включени МК 1 (първият от филма), МК 2 и класическият жълто-червен МК 3. Освен тях ще намерите оригиналната броня от първия комикс и класическия й вариант от анимационните филми. Уви, разликата между бронните е чисто козметична, а като капак на всичко, всяка версия на играта (за PC, PS, Xbox и т.н.) е с различни костюми и притежателите на компютри получават най-скучните.

Можете да сменяте

захранването на костюма

си в четири различни точки - оръжия, броня, двигатели или балансирано енергопотребление. Първата опция сменя лазерите на ръцете ви с Uni Beam-а, втората ви напомпва бронята, а третата ви дава възможността за свръхзвуков полет. При всяка специална опция обаче ви остава толкова малко енергия за останалите системи (стреляте само с 1 ръка например), че след няколко успешни попадения или трябва да превключите на оръжие с амуниции, или умирате. В по-късните етапи ще получите възможността да налитате върху целите си в свръхзвуков режим, правейки ги на скрап, но освен ако не са наистина големи и неподвижни, да ги уцелвате ще е чист късмет. Вече споменахме скуката - нейното ниво се вдига от факта, че сменяйки режимите (броня/оръжия) например ще заредите издръжливостта на човечето си толкова бързо, че реално ставате безсмъртни, а това ограбва заглавието, елиминирайки всякаква интрига.

Бос битките са монотонни и се свеждат до механичното изпълнение на поредица от действие. Възможността да хващате самолети и ракети във въздуха е орязана от PC версията, а опцията да чупите танкове и хеликоптери е толкова мудна и досадна, че просто не си струва споменаването. Графиката на Iron Man е доста под нивото на тази в GTA San Andreas, въпреки че самият супергерой е добре моделиран. Единствено върлата ми Marvel фенщина ме накара да стигна до края на кампанията, само да се сблъскам с най-безумно чийтващия финален опонент, който някога съм виждал. И ми стана куцо, защото наистина имах доста големи очаквания към тази игра и не ми се искаше да е просто поредното посредствено заглавие, създадено по голям франчайз.

Бой по кофите

- Можете да летите
- Класически хеви метъл ритми в първото ниво
- Голяма бонус секция с интервюта и трейлъри

графика
звук
геймплей

3.5

- Скучна и монотонна
- Кофти саундтрак и войсактинг
- Слаба графика, придружена от безумни графични бъгове

RACEDRIVER GRID

www.racedrivergrid.com

12+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3 · Games for Windows · XBOX 360 LIVE · NINTENDO DS · codemasters

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

Жанр: **Куест**
Издател: **Playlogic**
playlogicinternational.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Ако по пицата на пода полепнат още малко косми, ще ѝ дам име...

Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens

Звездата на нашето приключение ни посреща с притеснението, че герой от неговия ранг е станал зян. Това би било идеалната причина да си пооскубем косите, но нещата бързо се успокояват - разбираме, че Саймън си е жив и здрав, просто е леко зашеметен след последната караница с брат си и последвалия удар с дистанционното по кухата лейка. Истински важното обаче е, че докато е в неясно състояние на полусън, с него се свързва Alix, неговото гадже от Магическия свят (или поне така си мисли той). Тя му дава да разбере, че е време е да стартира безпощадната транспортна машина с кодово име Г.А.Р.Д.Е.Р.О.Б.

Кралският дворец ви очаква

Бате Саймън, ти си мъж

Няма начин да сте запознати с класическия куест (който учудващо често е вдъхновение за много геймдизайнери в наши дни) или да не сте чували за поредицата Simon The Sorcerer. Първото заглавие излиза през 1993 г. и още тогава жъне небивали успехи. Разбира се, следва продължение. То гордо носи заглавието Simon the Sorcerer II: The Lion, the Wizard and the Wardrobe - закачайки се с поредицата за Нарния (The Lion, the Witch and the Wardrobe) и също става хит (както се случва с огромно количество куестове в златната ера на жанра, към които всички се обръщат години наред, щом се заговори за жанра). Но, както знаем: един път стомна за вода, втори път стомна за вода и на третия тя се чупи. През 2002 г. и тази поредица решава да направи своя дебют в триизмерната графика. Както при повечето куестове, това завършва с разочароващи резултати. Интересното в случая е, че създателите на Саймън все още не са загубили вяра в способността му да им носи купчини пари и издават още една игра с културния нахакан тинейджър с голяма уста, която пускат на пазара през 2007 г.. Тогава заглавието излиза само на немски език и едва към днешна дата останалата част от света може да даде и своята оценка за обсъжданата поредица и нейното развитие. Аз лично съм очарована и признавам, че от доста време не ми се е случвало с такъв кеф да си губя времето в джиткане дни наред. :-)

Click-мания

След стъпките в грешна посока в предходната част, сега създателите осезаемо връщат нещата към корените на поредицата. Управлението не се отклонява от класическата тествана point n click система с инвентар в долната част на екрана и действия, услужливо маркирани от smart курсора ви. Всички предмети и персонажи, които могат да бъдат атакувани (вербално или не), са отбелязани, а ако не ви стига, че може да ги виждате при минаване с курсора, можете да ги направите видими през цялото време.
Малко прекалени напъни в посока улесняване има и покрай вградената hint-система. Тя ви подсказва, което трябва да направите, в три стъпки като указанията стават все по-лични. Все пак тя не се стига до откровено казване в прав текст.
Това обаче го прави Саймън, който от време на време разсъждава на глас какво трябва да се направи. Ако погледнем по-оптимистично обаче, така поне не губите тонове време, а играта върви леко и ви оставя да се радвате на оригиналността ѝ. А именно това е и най-силната ѝ страна.
Истински забавно е да четете коментарите на Саймън за всички предмети, които можете да разглеждате и лично аз може би за пръв път, откакто играя куестове, не подминавам действието "look". Авторите се бъзикат с всичко като често има шеги по адрес на поредицата или на самия жанр като цяло. Безценно :-).
Самите пъзели, с които се справяте, са много приятни, напълно изпипани в класически стил за жанра и също гарнирани с голяма доза хумор. Ако сте запознати с подобен тип игри, няма да ви затруднят и надали ще прибегнете до всевъзможните начини за подсказване.

Златокоска in chains

Совите не са това, което са

Но да се върнем отново към гардероба, който се движи с помощта на енергийни напитки и ви транспортира в приказния свят. След като тупвате като зряла круша на един горски кръстопът, момичето ви се появява и къса с вас (преди още да сте тръгнали с нея, LOL). Опитвайки се да разберете какво става, се срещате с популярни герои от приказките, които ви показват, че нещо не е наред. Ще се сблъскате с уникални образи дори и от животинското царство като най-депресираната кокошка, приковала поглед в една, единствена точка. Хвъркатото гасне бавно в двора не на друг, а на самата Червена шапчица, която препуска на скейтборд, опитвайки се да убие със сарказъм всеки представител на мъжкия пол. Вълкът пък се е пропил и подпира стените в тъмните улички, оплаквайки ниското си самочувствие. Златокоска пък е перхидролена блондинка, опитваща се да защити славата си на изкусен крадец, но, уви, гнеща в затвора и разчита точно на вас за помощ (как не :-P). Освен всичко друго в магическия свят се е появил и ваш двойник, който има непреодолима склонност да чисти и подрежда неща, страда от крайно развита способност да отегчава и подрежда любовните писма, които пише постоянно до вашата приятелка, по азбучен ред в папки. Освен че ви излага по най-долен начин, това момченце ви прави мръсно умишлено и дори ви тиква в затвора... Крайно време е да разберете какво точно става и с какви пъклени планове пълни по азбучен ред малката си главица подмолният ви двойник.

За мен беше изненада, че именно тези интересни и идиотични образи, които стоплиха душата ми и зарадваха цялото ми същество, са обект на оплювки в чуждата преса. Хората се оплакват, че героите са хейтъри :-/. И все пак България е обетованата земя на хейтърството...

Така че някак се почувствах длъжна да отбележа, че ако не ви допадат подобни неконвенционални идеи, не е добра идея да се захващате с това заглавие. Тук нищо не е типично и гората не е просто идилично зелена, а зайчетата не хрупат просто трева и моркови. В този магически свят се пригответе за дългоухи мутанти с малки злобни устички, които обичат глухарчетата си, гарнирани с прясна кръв...

Независимо от мнението, което може би сте добили за играта от тази статия - не я пропускайте. Ако сте запознати с жанра и имате поне малко симпатии към него, това би бил грях срещу собствената ви личност.

- Алогизми, които разсмиват с глас
- Най-класическата формула за класически куест
- Красиви шаренийки

графика
звук
геймплей

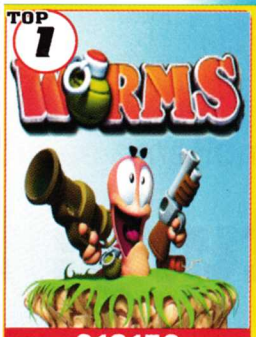
6.0

- Пренебрежими :-)

Обади се от стационарен телефон
09004 1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

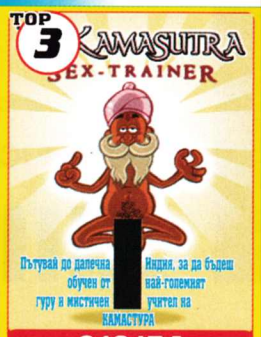
SMS на номер
1710

ТОР 1


218152

ТОР 2

Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители!
218153

ТОР 3


Пътувай до далечна обучен от гуру и мистичен
Индия, за да бъдеш най-големият учител на КАМАСУТРА
218154

ВИДЕО

КУНГ ФУ СЕКС

218148

РАЗБИВАЧ

218149

ЕЗДА

218150

МАША
НАД 18
218151

ТАМИ
НАД 18
218179

JAVA ИГРИ

218155 Играта Gothic във вариант за мобилен телефон. Превъзплати се в ролята на героя Xardas и върни обратно магията на остров Khorinis!

218156 Обичаш ли телефонен секс? Знойни момичета са готови да споделят телефонния си номер. Напрегни паметта си и фантазиите ти ще се сбъдват!

218157 Едно дуо приключение в женското общежитие! Очакват те: - 10 ненаситни момичета - много сексуални поози - много забавни сутвиши - оригинални задачки

218158 Терористите вече са обединени от тихата кауза и само ти можеш да ги спреш с тежко въоръжения хеликоптер КА-50 "Black Shark". Изцяло 3D графика и реалистичен звук!

218159 Бронзови момичета и секси усмивки. Безкраен бикини фестивал. Искаш ли да ги сблъчеш?

218160 Разбий блокчетата и чаровни създания ще разкрият прелестите си на твоя телефон! Какво чакаш ..;-)

218161 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския- събира монети, пуска се по тръби.

218162 Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".

218163 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъли джентъмени и те ще разкрият своите тайни ...

218164 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител не успеещ.Слава и пъхлен сандък с пари ще е твоята награда!

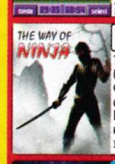
218165 Защити древното Египетско кралство от митичните чудовища! Трябва да построиш множество архитектурни сгради и да обръснеш гъмните дрехи на владетели Скарабей!

218166 Можеда свалите 10горещи блондинки, контоще подслалят твоите любовни нощи!

218167 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

218168 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на сексси мацки!!!

218169 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!



218170 Ти си в ролята на бившия селянин Фуджиима, който сега е лидер на клана на Ниндзите. Време е да използваш уменията си за доброто на Япония!

218171 Здрасти, имам задачка за теб. Спокойно, ще бъде лесно - един малък обир на бижутериен магазин. Какво ще кажеш, а?

218172 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

218173 Играта много нашодобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

218174 Те са забавни! Те са сексси! Забавлявай се като създадеш момичето на твоите мечти!

218175 Неустоимата Парис сега е предВас. Без цензура!

218176 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

218177 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

218178

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

126072

126073

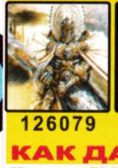
126074

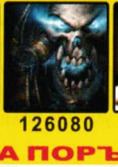
126075

126076

126077

126078


126079


126080

126081

126082

126083

126084

126085

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **1С**
xiiicentury.1cpublishing.eu
Изисквания: **P 2.2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

А си мислех, че текстовете за модовете Пламен ги пише...

XIII Century: Death or Glory

Тададам!

Средновековието се е загнездило дълбоко в геймърските ни глави по един силно неправилен начин. След серия от игри по темата (предимно стратегии, което е разбираемо - шутърите с лък и меч са силно надцакани от тези с Узи и снайпер) средностатистическият геймър остава със силно романтичната представа, че....

Всеки е рицар и се бори за прослава на името Му!

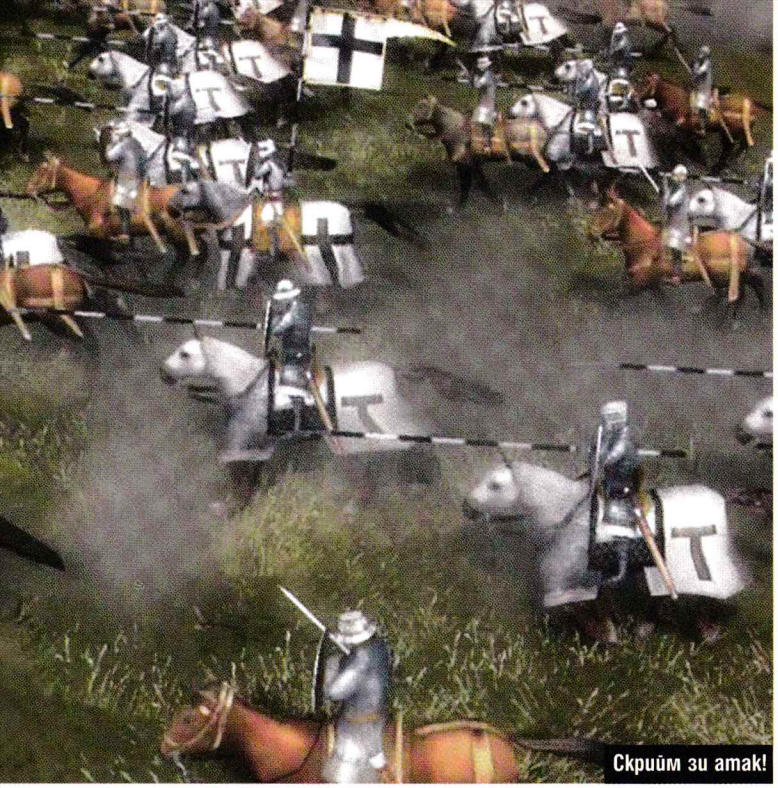
Това просто не е така. Всъщност Средновековието е наблягало доста по-малко на излъсканите доспехи и славните благородници. Основно акцентът е падал върху мръсното бельо, паразити по окосмените части на тялото и мечта някой ден да притежаваш собствен свинарник. Не че не е имало рицари и редовни войски, но те много рядко са носили добре познатите ни пищни брони, по простата причина, че цялото чудо е тежало към 60 килограма. Забравете и за хитряшките, почти нинджа фехтовки, наложени като стандарт от Холивуд. Типичният средновековен меч е около метър и половина, 15 килограмово парче желязо, което предимно натрошава и смазва жертвата си. Не, няма галантни движения, няма обезглавявания с един удар. Има кръфф, демидж и смръдливи парцали вместо доспехи.
Независимо от светлата реалност на тъмните векове (както историците обичат да наричат медийвъла) тематиката все още е доста благодатна за геймразработчиците. Особено след като Creative Assembly в партньорство със Sega успяха да издухат всички чартове с Total War игрите си, и по-специално с Medieval: Total War. Силно вдъхновяващ продукт, родил сума ти модове и модченца с бързината, с която колония бълхи превръща уличен помияр в жив еквивалент на автобус "Икарус".
Първото впечатление, което ще остави във вас XIII Century: Death or Glory, е именно такова - модификация на добре познатия ни Medieval: TW 2. Играта прилича на не съвсем довършен фенски проект, в който стратегическата част с макромениджмънта и развитието на градовете е изрязана и е оставена само тактическата - битките в 3D среда. Модификация, предназначена за хардкор стратезите, умеещи да пазят в главата си инфо за десетките характеристики на стотици единици.... Но всъщност XIII Century: Death or Glory е като трансформърите, в нея има повече, отколкото се вижда на пръв поглед.

Кръв, водка и казачок

XIII Century: Death or Glory е дело на Unicorn Games Studios и се разпространява от руската компания 1С. Един бърз поглед към портфолиото на втората ни показва, че фирмата е истински спец в продажбата на сравнително добре направени клонинги на хитови заглавия, от които най-силно блести Carribean Missle Crysis, доразвиваща брутално добрата Blitzkrieg.
Както вече споменахме, кампания в стил Medieval няма - имате серии от битки за всяка една от включените в играта фракции. Които всъщност се броят на пръстите на едната ръка. Ще поемете контрол над Англия, Франция, Русия, Швабска Германия и монголските орди на Чингиз Хан. Всяка "кампания" е разделена на 5 битки и се отключва, едва след като сте изиграли стоящите преди нея. Така че, ако още от самото начало искате да цъкате с кавалерията на монголците, защото най-ви допадат като стил - няма да ви се отвори парашутът. Принципно не се кефя на такива ограничения от страна на разработчиците.
Самите нации услужливо са приспани в каноните на създадените за тях стереотипи. Англичаните разполагат със средна пехота, но най-добрите стрелци, французите имат смазваща кавалерия, германците разчитат на тежка броня, руснаците са балансирани, а монголците попиляват всичко с леките си конници.

Закърнели неврони

Дори аз, който съм прекарал около стотина часа из бойните полета на Medieval, се чувствах леко объркан, когато стартирах XIII Century. Дори си цъкнах обучителните мисии - нещо, което не бях правил по собствена воля от поне 90 заглавия насам. Руснаците са премахнали де що има картинки из ингейм менютата и описанията на единиците и на тяхно място са сложили километрични таблици с различ-


Скрийм зи атак!

Червените ескадрони

ни характеристики. Всъщност, когато преместите курсора над някой взвод, една четвърт от екрана бива зает от панел, показващ неговите силни и слаби страни във всяка една възникнала ситуация. Крайният резултат е тъпо пулене през първите няколко часа, докато не свикнете автоматично да си поглеждате само тази колонка, която ви трябва.
Най-отблъскващото за новаците в жанра ще бъде именно сложността на играта. Абсолютно всичко по бойното поле има значение - от топографията и атмосферните условия до това къде между редиците се намира генералът ви.
Дори ветераните от Medieval ще усетят, че колкото и XIII Century да прилича на играта на Creative Assembly, толкова и различни са използваните гейм-механики. Освен това изкуственият интелект генералите тук връща AI-то на Medieval обратно в първа група на детската градина.

Добрите идеи...

в XIII Century: Death or Glory също не са малко. В един момент с доста голямото количество статистики се свиква и откривате колко полезно всъщност е да знаете каква е ситуацията с войските ви във всеки един момент.
Правилото, че конниците ви не трябва да припарват до пехота с копия и че стрелците смучат здраво в ръкопашен бой е много ярко изразено, защото единиците са силно специализирани. Въпросните фактори превръщат всяка една победа или загуба във въпрос не толкова на количество и качество, а на правилно маневриране по бойното поле и взимане на адекватни решения.
С рамките на кампанията и по време на самите битки единиците ще трупат опит. Това се отразява не само на бойните им характеристики, но и на външния им вид.
Ветераните са с доста и добра броня и въоръжение от новобранците, което, освен че помага по-бързо да ги локализирате в мелето от човечета, гали доста приятно естета във вас. Което ни докарва до най-големия проблем и в същото време най-голямата сила на играта -

Графиката

Не съм уверен, че XIII Century копи/пейства целия енджин на Medieval. Просто графичната платформа на Creative Assembly няма шанс да бъде толкова омазана, дори след тежка странична намеса.
Въпреки това в очите се набиват няколко поразителни прилики, като random генератора на външния вид на войските и движенията им преди, по време на и след битки.
В същото време околната среда е детайлно наситена с обекти с омазани текстури и крайният резултат е клапава графика, която тежи на процесора. Но пък руските игри винаги са печелили награди за калпаво технично изпълнение и опропастен потенциал. Върхът на черешката е, че в нечия "гениална" дизайнерска глава се е родила идеята всички шлемове да са украсени от средновековния еквивалент на дантелена възглавничка за сън. Точно така - от онези, които баба ви използва във влака, когато пътува до родния си край.
XIII Century страда от синдрома на Star Wars: Galactic Battlegrounds, която беше заклеймена за Mod на Age Of Empires. С други думи, ако забравите, че някога сте играли Medieval, има голям шанс да я харесате. Ако пък не сте се докосвали до TW, просто подминете руския й вариант - ще ви е прекалено труден.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Paradox Interactive**
www.paradoxplaza.com
Изисквания: **Pentium 1.9 GHz, RAM 512MB**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

За всички, които обичат историята и сложните стратегии

Europa Universalis: Rome

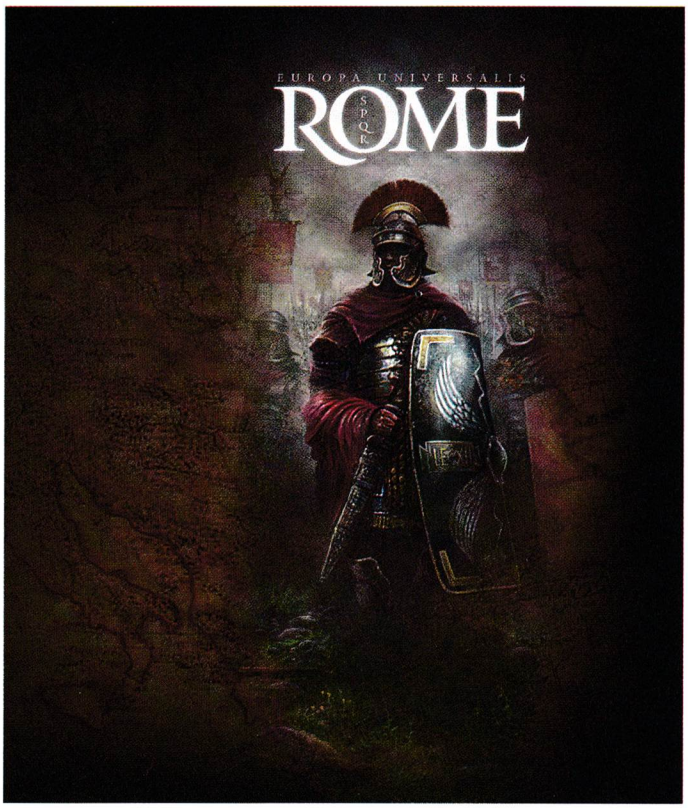
Кой е любимият ви предмет в училище (или кой беше, ако сте завършили)? История? Добре, минете крачка напред. Всички останали да си ходят.
Сега, с тези, които останаха, ще си говорим за последното заглавие на Paradox Interactive, което попада в групата на ултрахардкор стратегическия жанр. Става дума за Europa Universalis: Rome. Игра, която преплита в себе си коректни исторически данни с трипланов геймплей – военни елементи, икономически маневри и политически машинации.

За иноваците

Ако за първи път се сблъсквате със света на Europa Universalis, може да се почувствате леко объркани. Но, не си мислете, че проблемът е във вас – просто играта е сложна. На пръв поглед това е класическа походова стратегия. Да, обаче в реалност представлява сложен геополитически симулатор, който разделя света на провинции, управлявани от религиозни и културни власти, и най-вече от народната сила.
Провинциите са двигателят на целия геймплей. Те произвеждат човешка сила и снасят пари в хазната ви, които биха могли да бъдат инвестирани в изследователска или друг тип дейност – например изграждане на инфраструктура или на по-голяма армия. Europa Universalis: Rome представлява сложен микс от военни, икономически и политически маневри, които ще трябва да изпълнявате, ако искате изградите мощна империя или просто да оцелеете.

Историческият период

който обхваща играта, се разстила между 280 г. пр. Хр. и 27 г. пр. Хр. Включени са Втората пуническа война, която се е случила някъде около 264 г. пр. Хр., и много други събития чак до триумфа на първия римски император през 27 г. пр. Хр. Попадайки в древния свят на Europa Universalis: Rome, ще можете да избирате измежду десет основни култури, чието управление да поемете. Това са Гърция, Картаген, Рим, Египет, Германия, Персия, Скития, Селевкидската империя (Сирия), Галия и Иберия. Те пък са разделени в повече от 50 обособени фракции, разпръснати в отделните провинции. Войната не е единственият похват, който можете да използвате в тази игра – тя всъщност е доста функционална. Всичко, което виждате от нея, е надпис за начало на битка и друг, който обозначава края, победителя и жертвите. Въпреки това офензивните действия са важна част от плана за завладяване на света, но трябва да бъдат добре подкрепени от икономически и политически маневри. Важно е да избирате правилните хора, които да управляват войските и градовете ви, а също така да сключвате примирия, и различни договорености с останалите народи.



Изборът на различни периоди и събития е голям

Вътрешна политика

Тя ще заема голяма част от времето ви, защото никоя империя не би могла да се разширява без сигурно и твърдо управление вътре в нея. За да упражнявате контрол върху отделните провинции, можете да назначавате местни водачи, които да избирате от населението. Това са губернаторите на провинциите. Можете да издигате и отговорници за изследванията, както, разбира се, и генерали. Така например, ако имате опитен генерал и вете-

3DZONE®

СИТЕ ГЕЙМЪРИ ЗАЕДНО!

Така изглежда Рим...

Дипломацията ще намали броя на кървавите битки

рани, които са лоялни към него, като нищо бихте могли да си спретнете една гражданска война, за да се противопоставите на противниково политическо движение.
Възможностите за водене на вътрешна политика не свършват дотук. Прибавен е и доста популярният по онова време подход – поръчково убийство. Чрез него можете бързо и сравнително лесно да се отървете от ненужни и създаващи неприятности политически фигури. Неприятно е обаче, когато убиецът, който изпратите, бъде хванат и заговорът ви – разобличен.

Външна политика и икономика

Това са двата най-значими аспекта от играта. Те са силно обвързани помежду си. Ако изберете да управлявате някоя сравнително малка фракция, тогава политическите ви решения ще бъдат от жизненоважно значение. Дали да се съюзите със съседите, гарантирайки си сигурност по границите, или да направите алианс с някоя от големите сили и да опитате да превземете държавите около вас? На кого да изпратите подарък? И какви точно търговски пътища да създадете...? Икономиката ви се базира на това колко провинции притежавате и какво се произвежда в тях. Ако играете с някоя от големите фракции, ще срещнете по-малко финансови затруднения, защото повечето провинции носят голямо количество пари и суровини, с които можете да търгувате. От друга страна и разходите ви също се повишават, но пък още в самото начало разполагате със сериозен капитал, който можете да инвестирате във войска, изследователска дейност или строителство.

Средна работа

Честно казано графичното оформление не блести с кой знае какви постижения. Изцяло триизмерният свят изглежда добре, напълно в крак е със съвременните очаквания, но нищо повече. Градовете пък изглеждат посредствени, все едно са направени набързо. Когато използвате опцията, която ви позволява да видите какво се случва в тях, гледката не е очарователна. Но, това едва ли учудва някого. Все пак тук се залага повече на стратегия, мисъл и историческа страст, отколкото на лъскави визуални постижения.
Музиката пък, поне според мен, е дори досадна. Докато си блъскате главата с всевъзможни комбинации за това как да оцелеете, за фон вървят еднотипни мелодии, които се набиват до болка в съзнанието ви. Единственият ефект, който произлиза от това, е силно главоболие.

Избрана публика

Въпреки че Europa Universalis: Rome едва ли ще постигне една десета от известността на мегапопулярната Grand Theft Auto IV например, това не означава, че не е достатъчно качествена. Проблемът е, че хората, които истински биха й се зарадвали, са далеч по-малко от тези, които са потенциални купувачи на GTA. Въпреки това Paradox Interactive са създали една игра, която, без да се затрудни може да запълни част от лятната ви ваканция, стига да имате поне влечение към историята и достатъчно свободно време.

8 години Europa Universalis

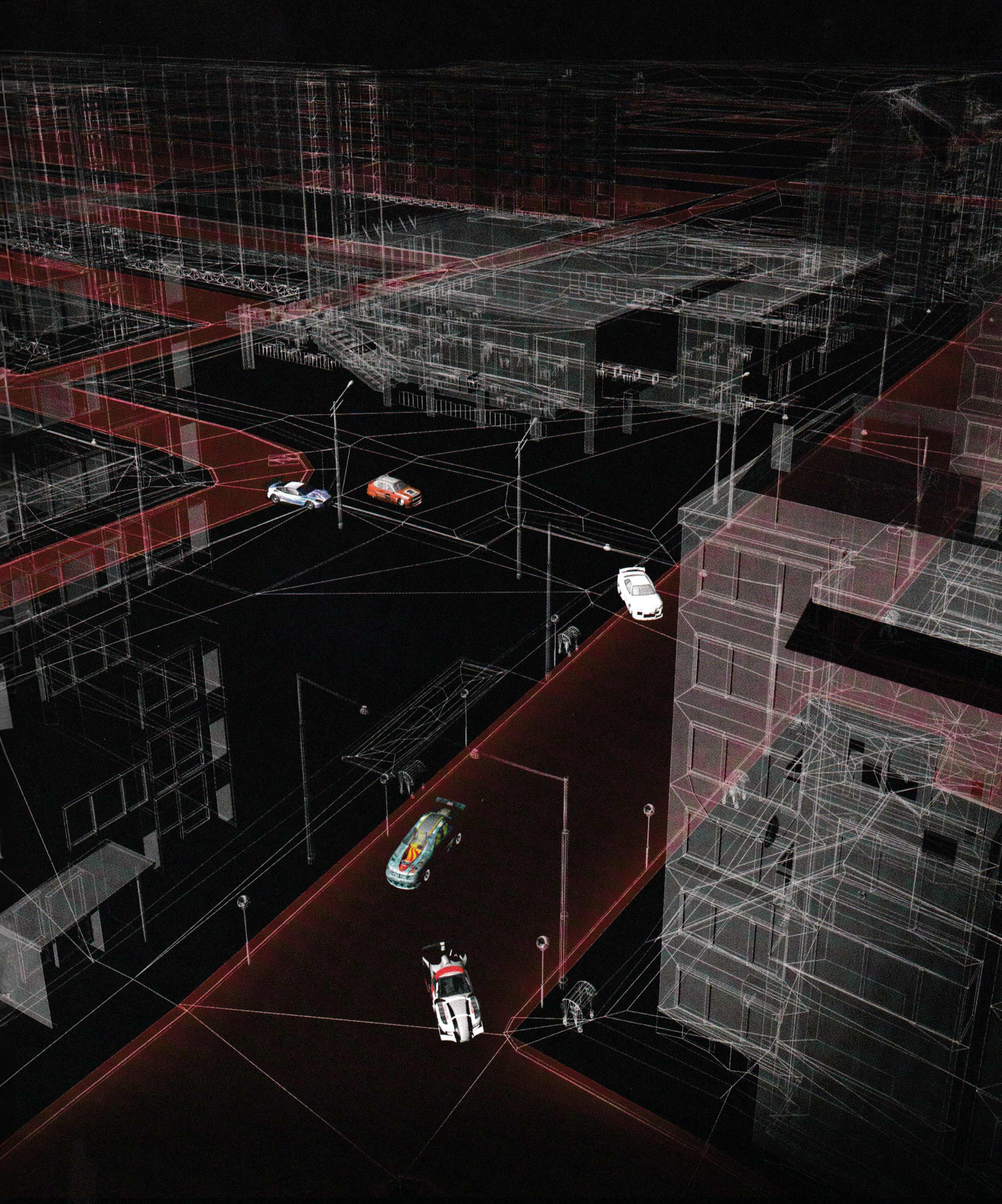
Първата игра от поредицата Europa Universalis се появява на пазара през 2000 г. Оттогава до сега Paradox Interactive издават цели шест продължения под формата на експанжъни и изцяло нови заглавия. Общото между тях е, че действията се развиват основно на Стария континент, историческите периоди са различни, но основните похвати за успех са еднакви – икономически, политически и военни маневри. Така се стига и до Europa Universalis: Rome, а скоро се очаква и експанжънът на Europa Universalis III - Europa Universalis III: In Nomine. Той трябва да се появи преди края на лятото и ще отразява исторически период от само петдесетина година, започващи с коронясването на Хенри IV за крал на Англия през 1399 г.

+
- Трипланов геймплей – икономика, политика, война
- Исторически коректна
- Обхваща любопитен период

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Проблемен интерфейс
- Отнема доста време
- Липсващи опции (най-вече при дипломацията)



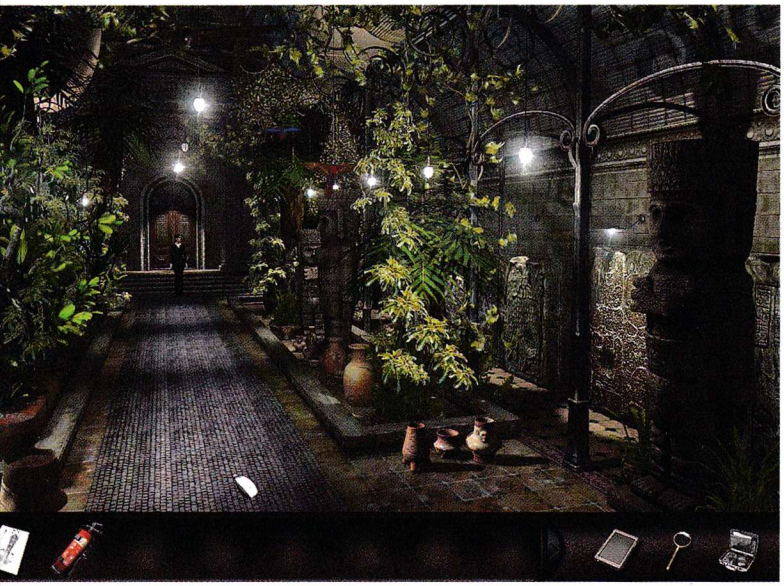
Искаш ли да станеш част от създаването
на първия български онлайн рейсинг симулатор?
Запиши се за БЕТА тестър на WWW.RACING.BG

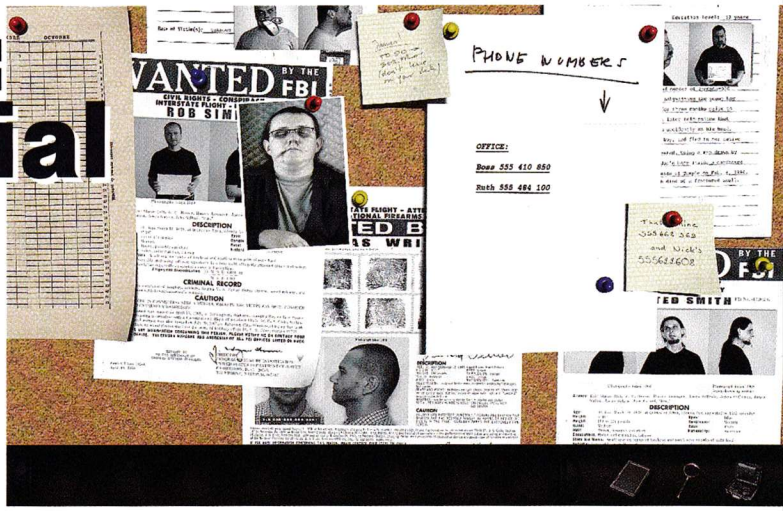
Жанр:	**Куест**
Издател:	**City Interactive**
www.city-interactive.com	
Изисквания:	**P 500 MHz, 128 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Клас стани! Клас мирно!

Art of Murder: FBI Confidential





Знаете ли, че кафето убива? Смущаващ факт, особено за пристрастени към кофеина като мен. :-(В това се уверява и Никол Бонет. Тя (както всички агентки на ФБР, които, разбира се, изглеждат като изключение, потвърждаващо правилото) е красива, умна, с гарваново черна късо подстригана коса и делови вид, неуспяващ да прикрие нейния сексапил. Разбира се, освен това е нетипично млада и това е първият и сериозен случай. Пристигайки на уреченето място, тя бива изпратена за кафе (както всички новаци) и това спасява нейната кожа, докато агентът, който командва парада, бива безпощадно направен на решето. „Ако само не ме беше изпратил за кафе...", тежко въздъхва нашето момиче, достигайки до това очевидно заключение, опирайки се на "дългогодишния" си опит.

От трън, та на глог, че е по-висок...

За да спести по-нататъшните емоционални и психически проблеми след големия шок (btw- момичето е завършило психология и все пак носи значка FBI – не че е имунизирана срещу емоции, но...) шефът на Никол й възлага работа по друг случай. И какво по-отпускащо за един новак след голямата драма от това да тръгне по петите на нов сериен убиец, който по изключително жесток начин изтръгва сърцата на жертвите с ритуален нож – вероятно с древен произход, датиращ от цивилизацията на маите и ацтеките. :-P

Слушахте ли каката от ФБР?

Всичко, казано до момента, обаче всъщност обхваща нещата, които ми допаднаха в тази игра. Тривиално е, но човек очаква готина развръзка и като цяло ситуацията звучи донякъде интригуващо – поне интригата дава благотворна почва за развитие... Да, ама не. Единственото нещо, за което послужва тази почва, е да закопае заглавието. Мацката ни е откровено досадна и просто ви кара да искате да напуснете местопрестъплението, града, страната, играта...

По време на цялата игра е някак неприятно очевидно, че създателите искрено се съмняват в способността ви да се справите с поставените задачи. Не можете да напускате дадено място, докато не свършите работата си там. И докато Никол ви казва това, рядко ви посочва какво точно да правите (въпреки че и това понякога се случва). Най-често момичето просто изтърсва „This was stupid", което започва да ви развеселява, когато го повтори за милионен път. Едно от най-дразнещите решения на авторите обаче е да направят видими и маркирани всички предмети, които очевидно са необходими на разследването. За сметка на това не можете да ги пипнете, докато не ви потрябват, защото Никол не може да е сигурна кое ще й е нужно. "Свободата", която ужким имате, но всъщност ви принуждава да се движите като на каишка, продължава и с колата ви – уж виждате карта, но през цялото приключение там има по една дестинация, която може да достигнете (можеше просто да отивате на нужното място без тази история с картата...). Цялостното усещане е, че се борите с някаква проходилка, която уж трябва да ви помага, но ви спъва.

BTW има и вградена hint система, която ви показва къде можете да пипате, ако я изберете.

Реализъм = скука?

Друго дразнещо е, че от време на време, включително в началото на играта, трябва да пишете доклади, да ги принтирате и т.н. Не отричам, че агентите вероятно трябва правят и това. Вероятно посещават тоалетната, но според мен не е нужно и това да бъде включено в играта :-/.

Всъщност по-забавно би било да беше отделено повече време на частта към края, така че интересното да започва в самото начало. Ако издържите завръзката, в крайна сметка ще стигнете и до някои по-екзотични места и някои пъзели. Според мен обаче усилието не си струва.

Най-добрите игри на най-добрите цени!

Assassin's Creed
119.00 лв
360

Gears of War
99.00 лв
360

Halo 3
109.00 лв
360

Sins of a Solar Empire
79.00 лв
PC

Starcraft & Broodwar Double Pack
19.00 лв
PC

Unreal Tournament III
59.00 лв
PC

Orcs & Elves
49.00 лв
NDS

Legend of Zelda: The Phantom Hourglass
69.00 лв
NDS

Pokemon: Pearl
59.00 лв
NDS

Uncharted: Drake's Fortune
89.00 лв
PS3

Ratchet and Clank: Tools of Destruction
109.00 лв
PS3

Gran Turismo 5: Prologue
69.00 лв
PS3

Mario Kart Wii
85.00 лв
WII

No More Heroes
85.00 лв
WII

Metroid Prime 3: Corruption
83.00 лв
WII

Call of duty 4: Modern Warfare
119.00 лв
PS3

John Woo's Stranglehold Limited Edition
79.00 лв
360

Forza Motorsport 2
89.00 лв
360

Безплатна доставка за цялата страна.

OZONE

Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника

За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:

www.ozone.bg

Телефони: 0884/900004, 02/8686832

Жанр: **Дизайнерско състезание**
Издател: **ValuSoft**
www.valusoft.com
Изисквания: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Риалити игра за прохождащи дизайнери!

Mission Runway

Например албумът с направените от вас дизайни изглежда така...

Риалити шоутата са последен писък на модата в България. Вече всяка телевизия излъчва собствено предаване, което претендира за действие в "реално време". За съжаление откъм качествена гледна точка, голяма част от програмите просто запълват ефира със съдържание. Щом доживяхме да видим нещо като Айтос Айдъл, просто нямам идея накъде ще продължат риалити изцепките в българския ефир. Връзката между гореспоменатия тип телевизионни формати и играта, с която ще ви запозная, се крие именно във факта, че Mission Runway е риалити. Тя е нискобюджетна геймка, която е дело на студиото ValuSoft, които са си поставили за цел да направят виртуално шоу в стил Мюзик Айдъл. Единствената разлика е, че то е насочено към дизайнерските, а не към певческите ви умения. Целта на играта е много проста - трябва да създавате подходящи дизайни за определени моменти (опера, нощен клуб, изискано бизнес парти и т.н.) и след това попадате в ръцете на журито. Членовете му коментират вашата работа и ако сте се справили добре, продължавате в следващия кръг на шоуто. Както при много други непретенциозни заглавия, и този път идеята звучи добре, но за съжаление реализацията куца с двата крака. Графиката на Mission Runway едва ли ще заинтригува някого, саундът на геймката по-скоро ще ви писне, отколкото ще ви хареса, а геймплеят може да отегчи опитните геймъри с линейността и семплостта си. За начинаещи играчи или просто по-млади любители на електронните забавления, Mission Runway може да се стори примамлива, поради факта, че не изисква големи познания в областта на компютрите и геймплеят е подходящ за всички възрасти.

Собствен стил

В началото ще трябва да изберете как искате да изглежда вашият дизайнер. С него ще се впуснете в надпреварата, наречена, разбира се, Mission Runway, която - сигурен съм - е базирана на реално съществуващо риалити шоу. В него, ще трябва да подбирате подходящи дрешки, грим и аксесоари за избран от вас модел, в определена категория. Категориите се променят и стават все по-сложни с напредването ви в шоуто. Освен за тях ще трябва да се притеснявате и за мнението на журито, защото, ако ви бъде поставена задача "облекло за нощен бар" например, трябва да се съобразите с вкусовете на оценяващите. Ако то е съставено от трима консервативни членове, тогава по-скоро ще трябва да подберете по-скромни одежди, а не крещящи цветове и екстравагантни прически (както бихте подходили, ако журито беше съставено от трима пънкари например). Както вече споменах, можете да избирате дрехи, аксесоари и грим. В последната категория се включва и прическата на модела, като за всеки един компонент в повечето случаи имате няколко варианта - момичешки, лъскав, екстремен, официален и т.н. Така, сред безбройните комбинации, за вас остава нелеката задача да задоволите капризите на онези, които ви оценяват.

В заключение

Идеята на Mission Runway не е лоша, макар че следва порочната линия, заложена от риалити шоутата. Въпреки това много прохождащи геймъри, особено от женски пол, биха оценили играта. Тя е приятно забавление за малките играчи, като според мен е перфектен заместител на Counter Strike или някое друго кърваво представление, абсолютно неподходящо за малчугани. Бих препоръчал Mission Runway на всеки, който иска да запълни няколко свободни часа, без да влага големи усилия в мислене и чертаене на тактики. Тук просто трябва да подберете подходящия стайлинг и да разбиете модните подиуми.

ВЛЕЗ В КАДЪР! СТАНИ НОВИЯ MAD ВОДЕЩ!

MAD VJ contest by 7DAYS

АКО ПРЕДПОЧИТАШ СТУДИОТО ВМЕСТО УДОБНОТО ЗРИТЕЛСКО КРЕСЛО, АКО КАМЕРИТЕ ОБИЧАТ ТЕБ, А ТИ ОБИЧАШ МУЗИКАТА, ОПИТАЙ КЪСМЕТА СИ В КАСТИНГА НА MAD!

КАК ЛИ?

* ИЗПРАТИ УНИКАЛНИЯ КОД ОТ ОПАКОВКАТА НА 7DAYS MAX КАТО SMS НА НОМЕР 2250 * СПЕЧЕЛИ НАШЕТО ЖУРИ
* СПЕЧЕЛИ НЕЙНО ВИСОЧЕСТВО ПУБЛИКАТА
АКО В ТЕБ Е СКРИТ НАШИЯТ НОВ VJ, ПОКАЖИ ГО!
ЕКИПЪТ НА MAD ЩЕ ТЕ ОЧАКВА В БЛАГОЕВГРАД, ПЛОВДИВ И СОФИЯ.

MAD МУЗИКАЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ

7DAYS max

Повече информация за кастинга и правилата за участие ще намериш на специалния сайт www.mad.tv/bg/vjcontest

Пламен Димитров

Бягство от затвора и междузвездни войни

Get a Life – Half-Life 2

Get a Life [Half-Life 2]

http://www.getalife-mod.com/
Статус: Готов

Не може да не сте чували репликата "Get a life!", насочена към нас, геймърите. Тази модификация няма нищо общо с обидното значение на този лаф. Всъщност изобщо не разбрах защо се нарича така, но това е без значение.
В играта влизате в кожата на Alexander Zemlinsky, техник в метрото, който страда от неприятна болест. Няма да ви разкривам нищо от историята, защото си заслужава да я видите сами. Само ще ви кажа, че тя се простира на двайсетина нива и продължава около 11 часа игрово време. Не е зле като за безплатен продукт, не мислите ли?

Модът включва над 60 персонажа, 13 оръжия, чисто нов HUD, подобрения в графиката и още доста други благинки. Единственият проблем е, че GaL е доста трудна, може би по-трудна, отколкото е нормално за средностатистическия геймър. Но ако се чувствате готови за малко предизвикателства, определено пробвайте този мод.

Jailbreak! [Half-Life 2]

http://www.jailbreaksource.com/
Статус: Готов

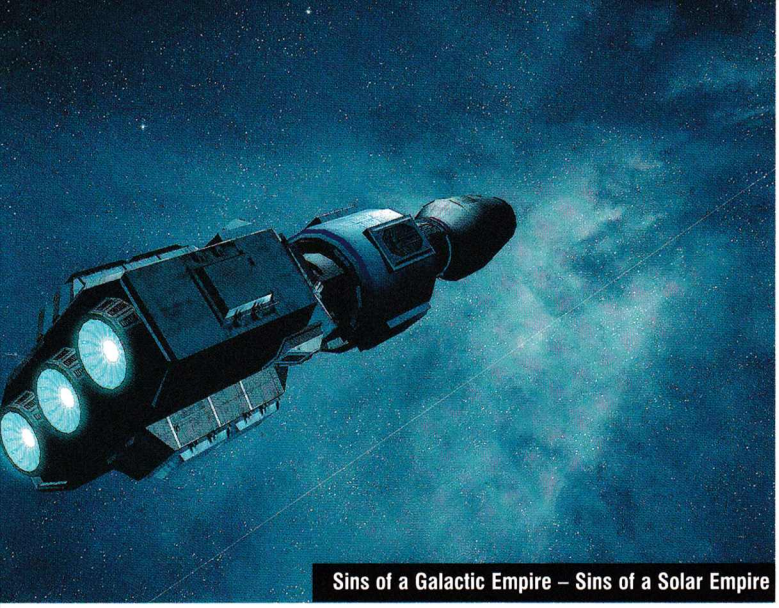
За щастие тази модификация няма нищо общо с онзи сериал "Prison Break". В нея играчите се разделят на два отбора и всеки притежава свой затвор. Когато някой умре, се прераждa в затвора на противниковия тим и не може да излезе отвън. Рундът приключва, когато всички играчи от единия отбор са вкарани на топло. Вие обаче можете да освобождавате съотборниците си от кауша, ако успеете да се доберете до него.
Единственият проблем, който лично аз забелязвам в иначе забавната идея на мода, е, че затворените играчи сигурно умират от скука, докато седят в килиите си. Това може да е сериозен проблем за по-неопитните геймъри, които ще прекарат по-голямата част от играта си в панделата, клатейки си краката. В CS поне имахме възможност да наблюдаваме действието. Но повечето рундове едва ли ще продължат чак толкова дълго.
Доскоро в различни сървъри се прилагаше интересна стратегия – двата отбора си разменят базите, и на практика се бият необезпокоявани, без рундът да свършва. Това обаче наскоро беше оправено с пач, който премахва възможността да освобождавате своите хора след определено време. Това е само един от примерите за отличното комюнити, създадено около Jailbreak. Ако сте се чудели как ли изглежда затвор отвътре, недейте да удряте полицаи, за да проверите на живо - поцъкайте тук.

Sins of a Galactic Empire [Sins of a Solar Empire]

http://warlords.swrebellion.com/wp
Статус: Бета

Това е нещо като продължение на друг мод: Star Wars: Warlords за Homeworld 2, но този път направен с енджина на Sins of a Solar Empire. Честно казано, не съм много сигурен защо авторите са решили да изберат точно тази платформа. Самите те признават, че това съвсем не е най-удобната, с която са работили. Вярно, че има някои добри хрумвания, но аз така и не успях да се влюбя в самата игра.
Като се има предвид какъв е предшественикът на тази модификация, едва ли някой ще остане изненадан, че в нея главни действащи лица отново са Империята и Бунтовническият

Jailbreak! – Half-Life 2


Sins of a Galactic Empire – Sins of a Solar Empire

алианс. Този път акцентът пада върху стратегическите решения, докато в Warlords по-важни бяха конкретните сблъсъци. Общо взето, щом сте видели един Star Wars мод, видели сте ги всичките, но можете да пробвате този, ако ви се играе нещо наистина титанично откъм размери на галактиките.

Warhammer 40k Tabletop Experience [Dawn of War]

http://tabletop.over-blog.net/
Статус: Бета

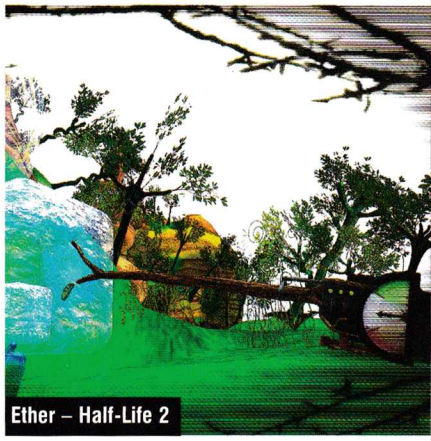
Ти истински фен на Warhammer 40k ли си? Лично аз просто харесвам историята, но никога не съм си мислил сериозно да плащам пари за привилегията да оцветявам пластмасови войничета и да прочета три книги с правила, за да успея дори да ги помръдна, както трябва. Но някои хора явно наистина обичат заниманието си, щом са направили цял мод, тъй като са недоволни от разминаването между Dawn of War поредицата и първоизточника.
Преработена е системата на водене на бой, като са променени начините, по които се изчислява бронята и точността на единиците. Въведени са правилата от настолната игра, вместо по-екшън ориентираните такива, които имахме в DoW. Например ако Imperial Guardsman стреля по Space Marine, ще има само 10% шанс да го улучи, докато Маринеца ще има 66%. Драстично са намалени точките живот на всички единици, например героите никога няма да имат повече от 700.
Добавени са нови единици за всяка фракция, някои от тях дори с нови модели. Може да се поспори дали DoW има нужда да се наводнява с допълнителни юнити, но разнообразието не вреди. Дървото с ъпгрейдите също е претърпяло метаморфози и от него са отпаднали всички части, които са се сторили странни на авторите.
Тази модификация доказва две неща – първо, не можеш да угодиш на всички и второ, модовете са за това.

Wh40k Tabletop Experience - Dawn of War

Ether [Half-Life 2]

http://www.browndyedhotel.com/
Статус: Готов

Този мод е рожба на много креативни хора. Дори уебсайтът им е странен и оскъден на информация или снимки, но пък има един интересен флаш-пъзел, в който си убих петнайсетина минути.


Ether – Half-Life 2

Тази креативност ясно си личи и в Ether – това е един доста усложнен благодарение на Source енджина тест за интелигентност. Не, няма да можете да го впишете в автобиографията си, но е любопитно да се пробвате. Действието се развива в свят с шантава физика и вие трябва да преминете през най-различни препятствия, родени в главата на някой последовател на Айнщайн. За да напредне, играчът има възможността да променя състоянието на почти всеки предмет около себе си, използвайки... една пръчка. Тази пръчка може да превръща обектите в безтегловни, да ги замразява във въздуха или пък да ги оставя да паднат. Не звучи много интересно на теория, но положението е различно, когато седнете пред монитора.
Визията също не е останала непроменена и хората от екипа са се постарали ако не друго, творението им да изглежда много различно. Макар че тази модификация най-вероятно ще остане незабелязана от повечето хора, тя определено си заслужава да се пробва.

Лили Стоилова

А бяхме млади и красиви, сега сме само красиви...

Simon the Sorcerer

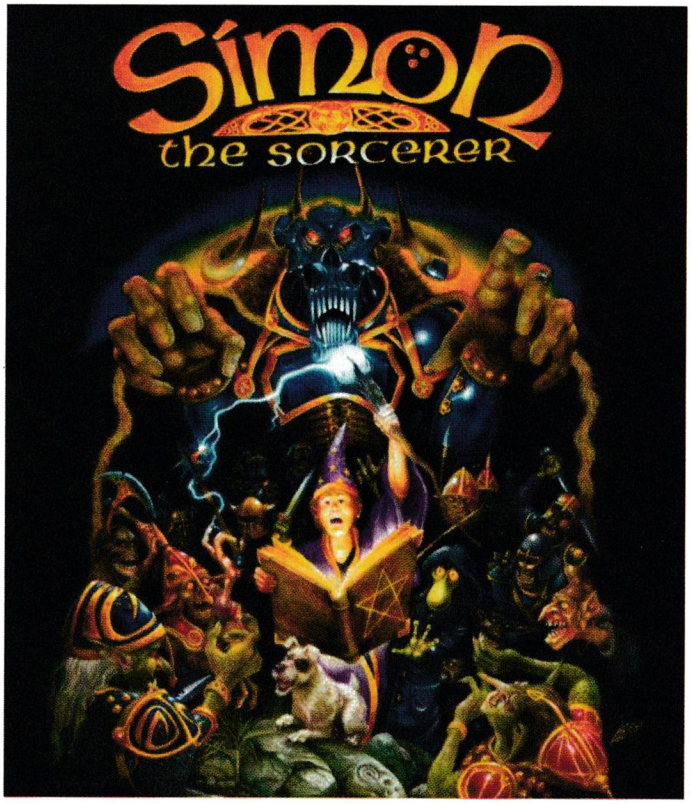
Малко притеснително е, когато търсим любимото си заглавие в google и на екрана изплуват сайтове с имена като Game Nostalgia. ЕГН-то не прощава... а понякога май все пак го прави :-). Нахалството не е ново явление. Със сигурност съществува отпреди 1993 г. Отгогава датира обаче един от най-симпатичните нахалници в геймпространството - магьосникът Simon. В първото си приключение той е още млад пикселизиран, арогантен сополанко, пропит с уникално чувство за хумор и носещ грозна шапка, която не зарязва дори и до днес. Учудващо дори сега той е все така млад, но по-нагъл и още по-забавен (в четвъртата част на поредицата).

В началото...

Всичко започва, когато кученцето на тинейджъра се изнизва и той досущ като в Алиса тръгва по следите на белия разбойник, както става със заека, подмамил момиченцето в Страната на чудесата... Съществената разлика е, че нашето хлапе далеч не се впечатлява от случващото се, а с лекота и сарказъм спасява фантастичния нов свят. Тук лошият Магьосник Sordid заплашва да унищожи добричкия до върха на магическата си шапка Calypso (когото отново срещаме и в четворката - по-изкуфял от преди и мъртъв by the way :-/).
Съвсем в тон със сегашното развитие на поредицата, и в началото хлапето среща всевъзможни приказни герои, които авторите не си поплюват да бъзикат - Рапунцел, персонажи от Джак и бобеното стъбло, от Хрониките на Нарния и дори от LOTR. McDonalds пък намират своето отражение в MucSwaplings - блатните ястия на Swampy (отново присъстват и най-новата част), водещи до плашещи стомашно-чревни проблеми...

Две е повече от едно

През 1995 г. на пазара излиза и продължение - The Lion, The Wizard and The Wardrobe. Sordid отново е на линия. Подлъгал едно момче да му помогне, в замяна на което то ще стане негов последовател и ученик. Благодарение на него злият маг бива възкресен. След това изпраща на нашия оправен тийн транспортиращия го магически гардероб, който работи след зареждане с енергийна напитка. Чрез него Simon трябва да попадне право в капана (а ла хрониките на Нарния). Разбира се, нещата се объркват и става една голяма каша, която отново вие трябва да оправяте и да спасите всички добряци, пък макар и смеейки се открито на някои от тях, докато им се притичате на помощ.



Ooops! They did it again.

По-късно поредицата отново се появява на пазара като всичко продължава точно след отворения финал на втората част. Можех да пропусна това, защото третата серия не прави чест на предшествениците си. Визията е ужасна, геймплеят е класи по-надолу от добрия стар класически куест, който те е кефил на тах с майтапи и оригиналност до този момент. Тук обаче авторите получават бонус точки според мен, защото не зарязват нещата просто така. При издънка много готини поредици просто спират да съществуват, особено ако са били на бял свят по-дългичко. В случая, след като стомната за вода се е счупила на третия път, авторите продължават упорито и четвърти. Евала.:-) Защото те отново правят шедьовър. И важното тук е да не приемате думите ми на доверие. Проверете лично. Играта е толкова радваща, че дори ме предразположи да разцъкам предните части отново.

Ива Коевска | БФЕС

Stay Updated

Вятърът на промяната облъхна националните квалификации

Тазгодишното родно първенство, което ще излъчи представителите ни за гранд финала на World Cyber Games 2008 в Кьолн, Германия, претърпя няколко модификации. След като в началото на април беше обявен стегнат график за националните квалификации, разписанието на състезанието претърпя съществени промени заради големия брой регистрирали се за участие. На първо място бяха изместени сроковете за записване в турнирите, след тях дойде и смяната в датите за провеждане на срещите. Предстои обявяването на дните, в които ще се проведе Третият онлайн турнир и двата офлайн турнира. Докато не стане известен броят регистрирани за участие в последните две състезания от онлайн етапа, разписанието на първия кръг националните валификации изглежда така:

Първи кръг – онлайн турнири	
10.04 – 18.04	Записване за първи онлайн турнир
21.04	Начало на първи онлайн турнир
21.04 – 16.05	Записване за втори онлайн турнир
26.05	Начало на втори онлайн турнир
26.05 – уточнява се	Записване за трети онлайн турнир
уточнява се	Начало на трети онлайн турнир
уточнява се	Край на онлайн турнира

Междувременно от глобалните организатори на World Cyber Games обявиха нов вариант на официалните правила за провеждането на надпреварата. Няколко седмици по-късно списъкът с правилници набъбна и с „Права и задължения на играча". Част от промените повдигнаха доста въпроси (например мъглявото регламентиране на задължителното за Need For Speed ProStreet возило), докато други новости изчистиха спорните точки, за да гарантират равни условия за геймърите. Дефинирани са различни експлойти, регламентирани са и принципно индивидуални казуси, като регистриране и замяна на играчи. Правилникът е достъпен на познатият ви сайт: BG.WORLDCYBERGAMES.COM

Пътят към успеха минава през регистрацията - не проспивай шанса си!

За да спечелите от тото, трябва да пуснете фиш. За да стигнете до гранд финала на World Cyber Games 2008, трябва да се регистрирате за участие. При това без да се занимавате с висене по опашки и излишна бюрокрация. Достатъчно е да пощракате малко на клавиатурата и да кликнете няколко пъти с мишката. Записването за Третия онлайн турнир от Националните квалификации започна преди броени дни, а краят му ще съвпадне с последните битки от Втората онлайн надпревара. Не пропускайте възможността да се съревновавате за гейм слава и място в полета до Кьолн, Германия, където ви очаква сериозен награден фонд. Не е ли време да се включите в състезанието? Направете го на BG.WORLDCYBERGAMES.COM

Партньори SAMSUNG PERSY ЕВРОКОМ кабел CANYON

Орлин Широв

Има ли формула за лесни победи?

FIFA Manager 08

През последните няколко години EA сериозно поработиха върху техния Fifa Manager и последното издание на треньорския симулатор наистина представя тази професия в най-добрата ѝ светлина. Разбира се, задачата да управлявате тим от световна класа изобщо не е лесна. Това ръководство цели да улесни онези от вас, които се опитват до покорят световните терени с любимия си отбор.

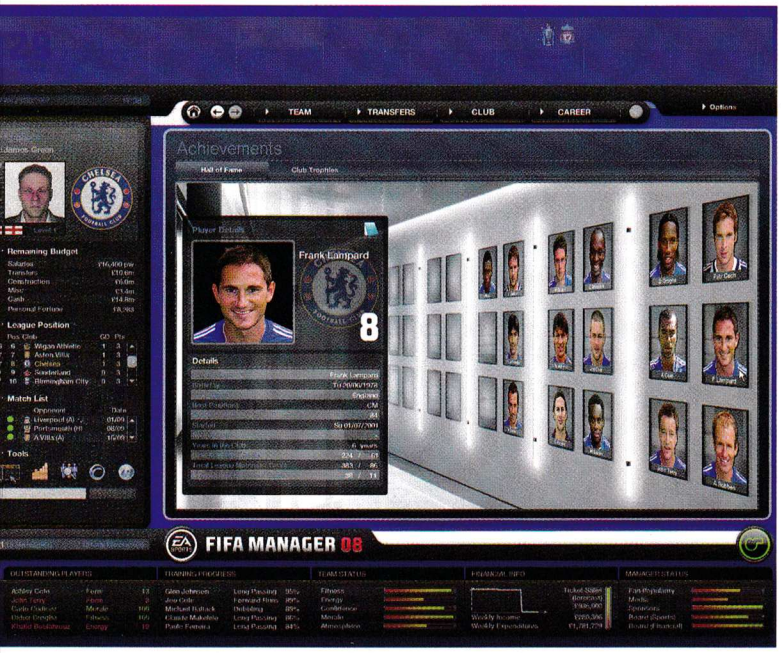
Пачовете

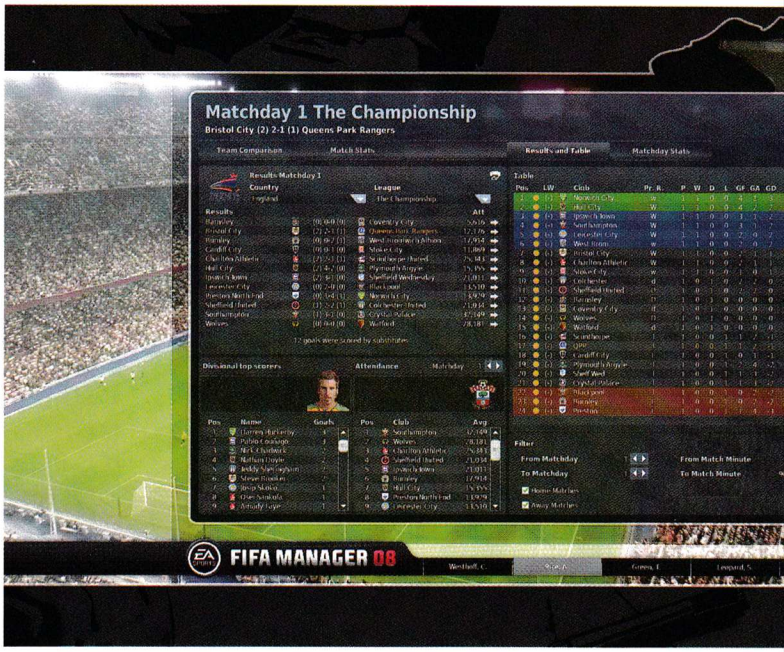
Най-доброто нещо, с което можете да започнете, е да инсталирате всички налични пачове. Към днешна дата те са два и определено добавят и оправят много важни компоненти. Ето кратък списък с новостите:
- Изцяло обновен AI в режим 3D мач.
- Играта показва колко батерия ви остава (ако играете с лаптоп).
- Променена скаутинг система.
- Игра с въпроси в края на всеки сезон.
- Добавени са нови филтри, които отсяват информацията за играчите.
- Оправено е изчисляването на един куп коефициенти.
- Коригирани са множество проблеми с изхвърляния и забивания.
- Оправени са цените на клубните съоръжения.
- Българските и румънските играчи вече се водят от Европейския съюз.
- Множество промени по редактора на играта.
- Променен е начинът, по който се оценяват плюсове и минуси на играчите ви (ups and downs).
- Променени са ефектите от тренировките.
- Вече можете да правите смени с F1-F4 в текстовия режим.
- Можете да купувате шалове в чест на Шампионската титла.
- Тотална промяна на базата данни.
- Над 500 нови снимки на играчи.

Този списък покрива една много малка част от новостите, които двата нови пача добавят (можете да инсталирате и само пач 2 и той автоматично ще инсталира пач 1). Според мен е очевадно, че без тях, малко или много играта се променя. Един малък проблем възниква за собствениците на пиратски копия, но за да разберете как да го разрешите, просто отидете на адрес http://forum.bfl-team.com/viewtopic.php?f=44&t=1030, където лесно ще откриете как можете да подкарате играта.

Избор на отбор

Когато решавате кой отбор да поемете, трябва сериозно да прецените и премерите амбициите и възможностите си. Голяма заблуда е да мислите, че отбори от ранга на Барселона или Манчестър Юнайтед се управляват лесно и титлите са ви в кърпа вързани. Напротив, един голям клуб ще има и големи изисквания към вас. В сериозните шампионати (английския, испанския, италианския) всяка една ваша грешка може да бъде наказана много сериозно. Темповете на игра в испанското първенство например са много тежки - там вашият клуб, ако участва в евротурнирите, ще трябва да играе по 2, а понякога и по 3 мача в седмицата. Това автоматично означава, че ще трябва да имате по повече от един силен





играч на всеки пост и ще трябва да се подготвите за много контузии и изморени състезатели. В едно малко първенство като българското или румънското темповете са доста по-бавни и понякога дори минават седмици без мачове. Това от своя страна се отразява лошо на формата на играчите и единственото решение са интензивните тренировки.

Именно поради тези различия в темпото, интензивността и динамиката на различните първенства, трябва разумно да решите с какъв отбор искате да започнете и дали сте готови да скочите в ежедневните проблеми на някой гранд още от първата си година като треньор.

Според мен е най-добре да се започне с добър отбор от по-спокойно първенство, където добре ще опознаете професията, задълженията си и евентуално след няколко суперуспешни сезона, ще можете лесно да се наместите в европейския елит. Много по-сладко е да спечелите купата на УЕФА с Твенте например, отколкото да отпаднете на финала на шампионската лига с Барса. В единия случай ще сте герой, а в другия - виновник.

Разбира се, ако се представяте добре с даден тим, офертите от други клубове към вас ще валят, а и изискванията на настоящия отбор, за който работите, ще се повишават. Затова в моменти на сериозен възход на клуба ви отново ще трябва да решите дали искате да покорявате нови висини със стария тим или искате да смените средата и да се вдигнете на по-високо ниво в нов.

Трансферите

В новия Fifa Manager 08 скаутингът и трансферите са направени толкова добре, че всеки придобит или продаден от вас играч си е истинско завоевание. Не трябва да забравяте и наемите. Много е важно да давате под наем младите си състезатели, които имат потенциал, но не могат да намерят място в титулярния ви състав. В наемите също има хитрини. В един от сезоните например бях дал поне 5 от младите си таланти на Аделаиде Юнайтед от Австралия и всички те бяха изиграли почти всички мачове и се бяха сработили много добре. Трансферните им цени се бяха повишили многократно, а Аделаиде бяха готови да платят милиони за тях. По друг начин щяха да стоят нещата, ако ги бях отдал на различни тимове и то например грандове. Тогава те щяха да имат по 20-30 минути игрално време и единствената им алтернатива за светло бъдеще, щеше да е продажбата им на съответния гранд. Именно поради тези различия е много важно да преценявате къде, даден играч би имал най-големи шансове. Ако ще отдавате някой под наем, е хубаво да се уверите, че имате подписан дългосрочен договор с него, защото в противен случай рискувате да загубите човека в края на сезона.

Много е важно и "пазаренето" при уговаряне на трансферната сума и заплатата на играчите. Някои състезатели например се поддават много на обещанието, че ако отпаднете, ще ги освободите

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ

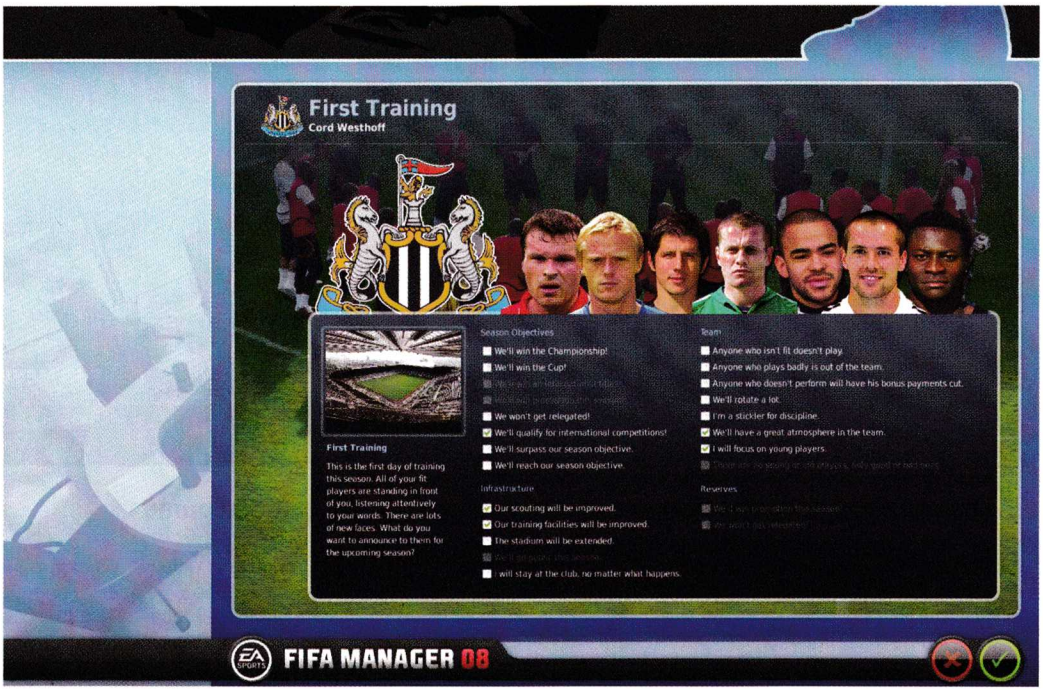
uroci

WWW.UROCI.NET

Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с: **Word, Powerpoint, Excel, CorelDraw, Photoshop, Dreamwaver, Flash, PHP, CSS, xHTML, MySQL и др.**

http://www.uroci.net

(Relegation Release). Разбира се, давайте им това обещание, само ако сте сигурни, че няма риск да изпаднете. Някои състезатели много обичат да имат клауза, която им позволява трансфер, само ако заинтересованият отбор, предложи сума над определена цифра. Бъдете много внимателни с тази опция, защото нерядко играчи напускат отборите си изневиделица именно поради тази клауза (помните ли Пелето от Левски?).



Най-добрият начин да убедите някой играч да играе за вас е като му предложите добра месечна заплата, добър бонус при гол или "суха врата" и висока премия за поява на игралното поле. Разбира се, не всеки клуб може да си позволи да угажда на играчите си в това отношение и именно тогава ще ви се наложи да предлагате клаузи от сорта на "Възможност за удължаване с 1 година от страна на играча", "Освобождаване при отпадане", "Работно място в клуба след пенсиониране" и т.н.. Нож с две остриета е клаузата "Най-скъпо платен играч". С нея рискувате да отрупате с пари някой ваш играч, защото тя работи на следния принцип - след заплата, бонуси и т.н. сумата, спечелена от играч X, трябва да е най-висока от всички състезатели. Това обаче не е винаги така, дори и той да има най-високата заплата. Причината за това, може да е бонусът на някой друг играч, който му осигурява повече приходи от избрания за "Най-скъпо платен". Така финансовият отдел автоматично ще вдигне заплатата на първия играч, за да може той да остане най-скъпо платен. Това може да се получи и при подписване на договор с нов състезател, който иска големи бонуси и висока заплата. За да угодите на неговите изисквания, ще трябва да повишите заплатата и на този, на който сте обещали да бъде "Най-скъпо платен".

Личният живот, феновете, стадионът и младежките отбори

Ако искате да имате добра кариера, трябва да имате и добро семейство. За целта трябва само да се ожените за добра госпожица (или господин, ако играете жена мениджър) и след това да започнете да искате деца. Можете да го правите всяка година, но трябва да изкарвате достатъчно пари, за да изхранвате челядта, иначе обричате вас и семейството си на глад. Понякога ще трябва да избирате между професионалния и личния си живот - например вечеря с жена ви или рожден ден на играч от отбора. В такива моменти трябва да вземете правилното спрямо ситуацията решение. Много е важно да не забравяте рожденните дни на жена си и децата си и да се уверявате, че им носите подаръци, организирате партита и т.н..

Фен клубът е аспект, който не е много силно засегнат във Fifa Manager 08, но все пак има своето място. Не трябва да забравяте, че продажбата на сезонни карти е гарантиран приход за цялата година и е добре да си осигурите поне 30% от стадиона под формата на сезонни карти. Друг аспект, който феновете много уважават, са безплатните рейсове и влакове, които можете да им предвидите за големи гостувания, финали и т.н.. От друга страна е много добре да се вслушвате и в мнението им. Те винаги имат какво да ви кажат и как да ви посъветват.

Относно стадиона, на който играе вашият тим, е важно да знаете, че най-добрият момент за реконструкции е лятото. Тогава нямате мачове и можете да си позволите да развивате базата и стадиона. Ако предприемете това начинание по време на сезона, рискувате да регистрите големи загуби вследствие на ремонтните дейности и недостъпните заради това трибуни. Както и в предишната част на Fifa Manager, и тук е много важно да отделяте внимание на младежите. Не забравяйте да ги изпращате на лагери през лятото, да им осигурявате пълноценни тренировки и от време на време ги пускайте да тренират с мъжкия отбор. Така те ще трупат опит и ще се докоснат до истинската работа с отбора, а вие ще си осигурите много повече млади попълнения следващия сезон, които ще можете да продадете, отдадете под наем или наместите из настоящия си състав. Когато се опитвате да налагате младок, не трябва да забравяте, че нещата стават постепенно. Първият сезон юношата ще трябва да постои на скамейката и евентуално да влезе няколко пъти като резерва. Следващата година може да стане стабилна резерва и да влиза почти всеки мач и така след 3 години ще имате титуляр. Разбира се, тази схема винаги има изключения, но като цяло звезди на 18 години няма - те винаги искат време, за да развият и покажат таланта си. Във Fifa Manager 08 има възможност да давате и обещания на играчите си. Така например, можете да окуражите някой младеж, като му обещаете, че до две години той ще е твърд титуляр. Единственият проблем с тези вербални планове за бъдещето е, че рискувате да забравите, че сте обещали дадено нещо на даден играч. Така неговият морал ще падне значително и доверието на състезателя във вас ще се понижи. Никой няма изгода от това, затова трябва много внимателно да ръсите обещания, а не само да ги използвате като средство, за да манипулирате играчите. Добре е да посещавате съблекалнята (Dressing Room) всяка седмица и да разговаряте с играчите максимално много, за да знаете какви са техните нужди, забележки и планове за бъдещето. Така отборът ще вярва във вас и вие ще знаете всички тънкости относно вашите момчета.

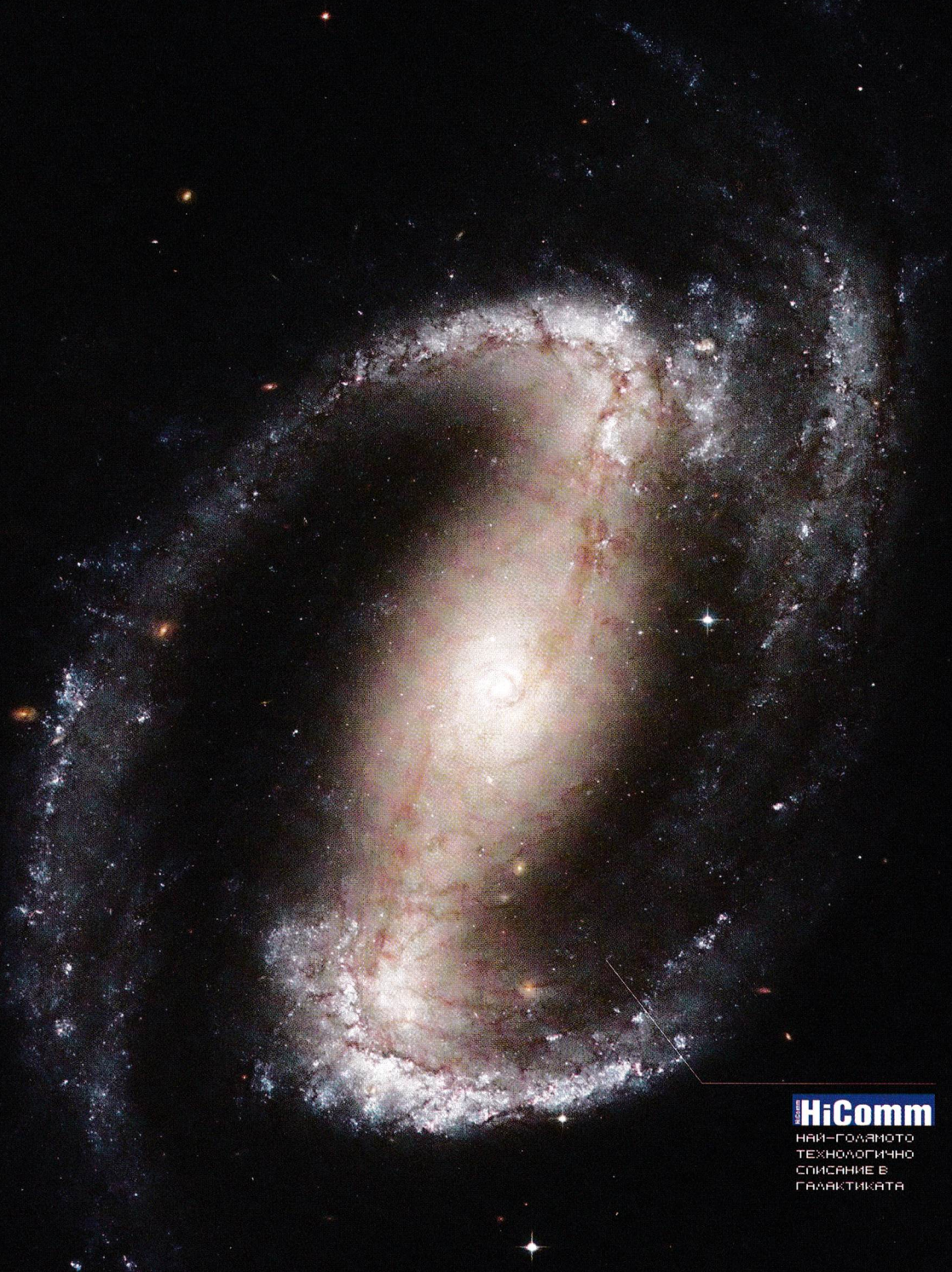
Заключение

Като цяло няма универсална формула за успех във Fifa Manager 08. Всичко в тази игра трябва да бъде съобразено със състоянието и нуждите на клуба, за който работите. Именно поради тази причина най-важният елемент е изборът на "правилен", най-подходящ отбор за вас още в самото начало. Така ще си осигурите много повече приятни и вълнуващи емоции и няма да ви се налага да се борите с финансови проблеми и недоволни управници.

P.S. - Fifa Manager 09 ще се появи на бял свят към края на годината, така че има още много живот във версия 08. От EA са обещали и трети пач, който да обновява трансферите след зимния трансферен прозорец, който трябва да бъде пуснат съвсем скоро.

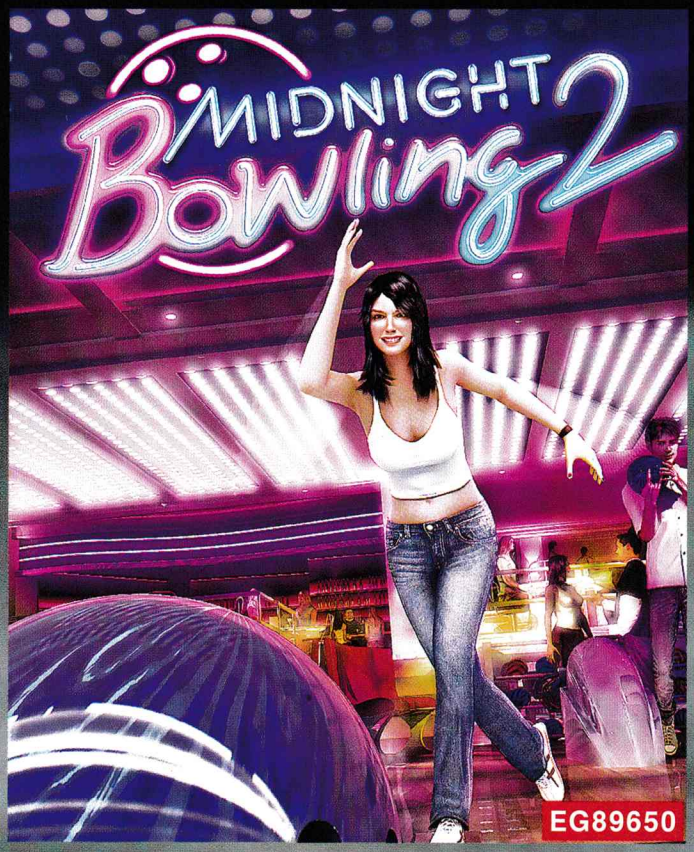
МЛЕЧНИЯТ ПЪТ Е ГАЛАКТИКАТА, В КОЯТО ЖИВЕЕМ.

ТЯ Е СПИРАЛНАТА ГАЛАКТИКА, В КОЯТО СЕ НАМИРА СЛЪНЦЕТО. ИМА ЛЕЩОВИДНА ФОРМА, А СЛЪНЦЕТО Е БЛИЗО ДО ГАЛАКТИЧНАТА РАВНИНА. ЗА ЗЕМНИЯ НАБЛЮДАТЕЛ ЗВЕЗДИТЕ ОТ ТАЗИ РАВНИНА СЕ СЛИВАТ В СВЕТЛАТА ИВИЦА НА МЛЕЧНИЯ ПЪТ.



HiComm
НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СЛИСАНИЕ В ГАЛАКТИКАТА

hiend! publishing www.hicomm.bg



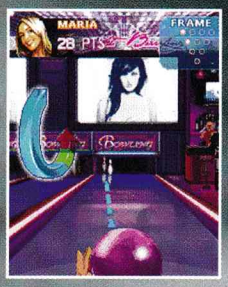
Боулингът на живо притежава особен чар, на който аз съм неподвластен. Смущава ме не тежестта на топката или особеният финт на завъртане на топката, колкото ... миризмата на обувки от специалните боулинг гуменки, които оборотно се връчват на посещаващите боулинг залата граждани.

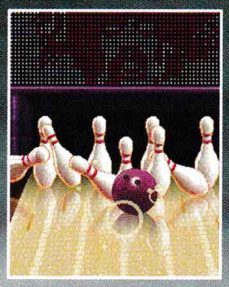
Midnight Bowling 2 е идеална за всички, които биха искали да си спестят и риска от липса на свободна пътека. Големият недостатък на тази Java игра е като на всички виртуални забавления - занятието ви ще бъде самотно, а ако пиете две бири, докато мятате топки през екрана на телефона си, това е битов алкохолизъм, а не модерна форма на социализация.

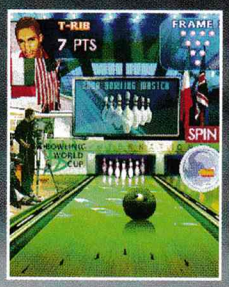
Започвате своето състезание в Маями, като целта ви е да побеждавате убедително, така щото да отключвате всяко следващо ниво. Управлението на играта е просто, но гениално - натискате джойстик бутона, като го задържате и по този начин увеличавате силата на замаха си. Отпускате и отново натискате, за да определите посоката на полет на топката - правилата на тези игри са стари като света и не се променят, което всъщност е закономерно, след като концепцията работи безотказно.

Разработчиците са се досетили, че вероятно бързо ще усвоите механиката на джава боулинга, затова и са предвидили различни състезания и предизвикателства - Battle Mode (игра срещу виртуален опонент), Quick Play (десет последователни пътеки, където целта е да постигнете максимален резултат) и Challenge Mode – целта ви ще бъде да свалите определени кегли само с един удар. Изисква се майсторство, постоянство и хъс. Но за кое истинско предизвикателство не е валидна тази максима? Midnight Bowling 2 е заслуженият владетел на телефоните ни през юни.

ОЦЕНКА: 96%

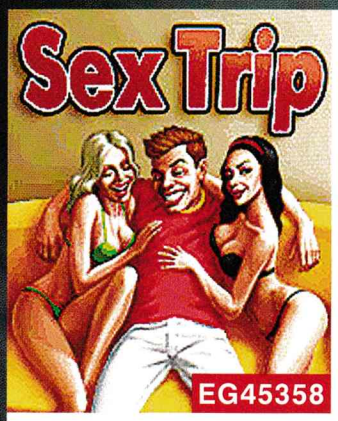






gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



Играли ли сте Leisure Suit Larry? Разработчиците от Herocraft осъзнават, че сте прекалено млади, за да сте виждали плешивия скалп на Лари Лофър, затова са сглобили за всички вас, млади и жадни за... живота младежи, еротично приключение с елемент на купон - играта Sex Trip.

Добре дошли в девичия хостел на мечтите! Десет девойки, всяка със своите особености и забележителности, ви очакват, за да разберат колко мъж е стаен в показалеца, с който управлявате джойстика на мобилния си телефон. Целта е подозрително проста - трябва да накарате девойките да ви, хм, поканят в обятията си, като тепърва предстои да докажете какви ги можете. Преди да достигнете до мацките, ще трябва да разрешите с шепи загадки, да ги забавлявате (като например им пуснете подходящата музика) и т.н. По своята структура Sex Trip е класически адвенчър, в който обикаляте виртуалния свят, намирате предмети, търсите приложението им и печелите торта, ако сте познали верния отговор на загадката. Не точно торта, но това се подразбира...

ОЦЕНКА: 87%

Билярдът в България е неоправдано непопулярен. В началото на 90-те години масите за билярд бяха много и хората проявяваха любопитство към играта. В момента обаче ситуацията е коренно различна и възможностите да поупражняваш уменията си със стика са доста ограничени. Добре е, че има Midnight Pool, за да ни даде шанса да се наслаждаваме на любимата си игра постоянно през мобилния телефон. Особеният чар на тези киберварианти на популярни игри е тяхната универсалност - дори днес да ви омръзне да се целите в топките, утре или вдругиден отново можете да отделите просто пет минути и да разбиете с мощен удар. Най-голямото предимство на Midnight Pool спрямо други билярдни симулатори е атмосферата и автентичния дух. Съвсем отделно трябва да споменем и лекотата на съвършенството, с което печелите последователно пет пъти например. По този начин за билярда ще се изкушат и онези, които в реалността се стесняват от кашкавалените си ръце, с които така и не успяват да накарат стика да играе по свирката им...

ОЦЕНКА: 91%

FUN4GSM ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

WWW.FUN4GSM.COM

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

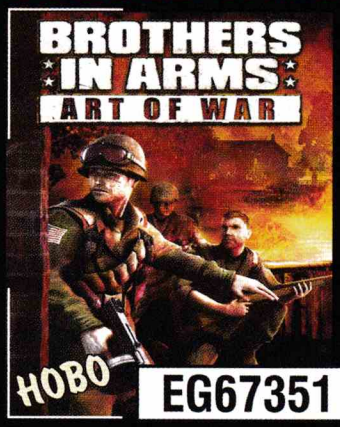
Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games



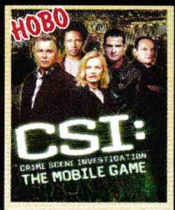
EG67351

НОВ ВЪЛНУВАЩ ЕПИЗОД ОТ ИЗВЕСТНАТА ПОРЕДИЦА „БРАТЯ ПО ОРЪЖИЯ“

Ти си Джейсън Бекър – командир, отговарящ за 101 десантна дивизия.
За 12 секунди, ще дерайлираш съсамолета, и с хората си ще се изправите пред първата си цел.
Провери парашута си, приготви се да кацнеш в ада...
1944 г. високорискова мисия на пехотата. Очакват те анти самолетни атаки. Корабни десанти. Управлявай танк с широк избор на оръжия: бузуки, картечници, експлозиви, оръдия и др.
Срещни заклетия си враг лице в лице, той е готов на всичко за да те спре!
За да спечелиш войната, премини през ада, който се плаща!

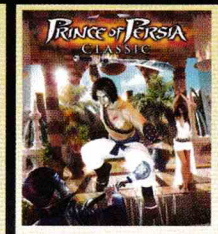
ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

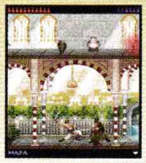


БЪДИ ЕДИН ОТ ЕКИПА!

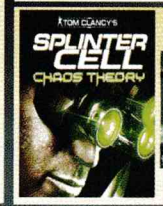
EG92874



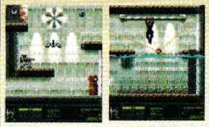
ИЗЖИВЕЙ НОВИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!



EG90937

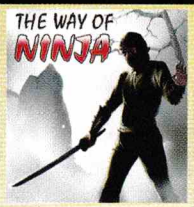


ТЕОРИЯТА НА ХАОСА



EG95718

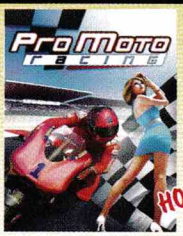
adventure



ЖИВОТЪТ НА НИНДЖАТА Е БОРБА! МОЖЕШ ЛИ ДА ОЦЕЛЕЕШ?

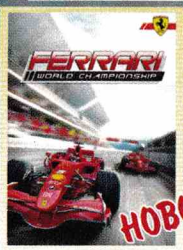
EG18166

sports



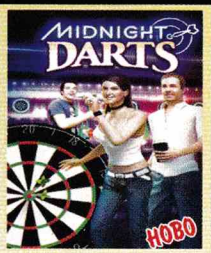
НОВА ТРЪПКА ОТ ВИСОКАТА СКОРОСТ НА МОТОЦИКЛЕТА ТИ!

EG56412



РАЙКОНЕН ИЛИ ФЕЛИПЕ МАСА БЪДЕ ЧАСТ ОТ ОТБОР НА ФЕРАРИ!

EG58785



ОТПУСНИ ПРЪСТИТЕ СИ! ПРИЦЕЛИ СЕ ДОБРЕ! СПЕЧЕЛИ В НОВЯ ДАРТС!

EG15725

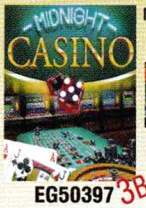
arcade

ПОЗВОЛИ НА РОКА ДА ЗАВЛАДЕЕ МОБИЛНИЯ ТИ ТЕЛЕФОН!

8 ИЗВЕСТНИ ХИТА:
MESSAGE IN A BOTTLE.
BANQUET.
HART SHAPED BOX.
SMOKE ON THE WATER.
ROCKYOU LIKE A HURRICANE.
HEROES.
HONEST MISTAKE.
AND
RUN TO THE HILLS.

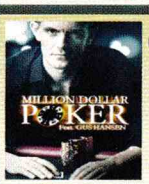
EG62116

puzzle



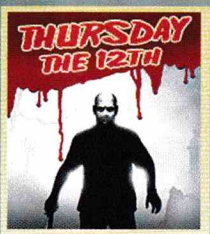
ГОЛЕМИТЕ МОМЧЕТА НА ХАЗАРТА ТЕ ЧАКАТ !

EG50397 3В1



СЪСТЕЗАВАЙ СЕ СРЕЩУ МНОЗИНСТВО ОТ ИГРАЧИ

EG27063

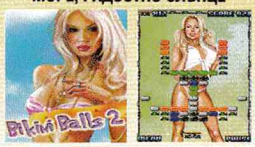


ИЗВЪРШЕНИ СА МНОГО КЪРВАВИ УБИЙСТВА.

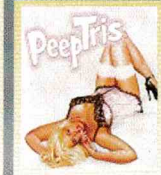
EG65621

sexy

ДИВ ПЛАЖ, ЛЕК ВЯТЪР, ЛАСКАВО МОРЕ, РАДОСТНО СЛЪНЦЕ



EG43252



ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ

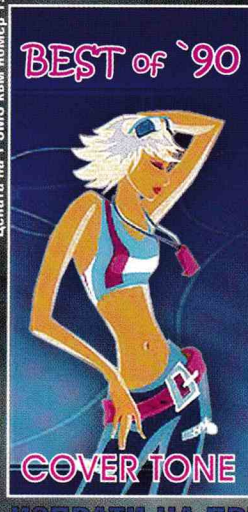
EG11283

НИКОГА НЕ Е БИЛО ПО-ГОРЕЩО!!!

EG62013

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.



ACE OF BASE	ALL THAT SHE WANTS	EG48316
BIG MOUNTAIN	BABY I LOVE YOUR WAY	EG42876
BINGO BOYS	NO COMMUNICATION	EG73225
C&C MUSIC FACTORY	GONNA MAKE YOU SWEAT	EG35632
CHER	BELIEVE	EG91495
CHRISTINA AGUILERA	GENIE IN A BOTTLE	EG92151
COOLIO	GANGSTAS PARADISE	EG51612
HADDAWAY	WHAT IS LOVE	EG88090
INNER CIRCLE	SWEAT	EG67876
JON SECADA	JUST ANOTHER DAY	EG19657
LA BOUCHE	BE MY LOVER	EG38510
LISA STANSFIELD	ALL AROUND THE WORLD	EG70188
LOS DEL RIO	MACARENA	EG90279
LOU BEGA	MAMBO N5	EG95920
MIKE & THE MECHANIC	OVER MY SHOULDER	EG76420
RICHARD MARX	HAZARD	EG87740
SANTANA_FT_ROB THOMAS	SMOOTH	EG17664
SPICE GIRLS	WANNABE	EG85997
SPIN DOCTORS	TWO PRINCES	EG56262
TRACY CHAPMAN	GIVE ME ONE REASON	EG71895

теми

EG11016 EG78751 EG58219 EG53527 EG47289 EG65769

A-HA	TAKE ON ME	EG19487
ALPHAVILLE	BIG IN JAPAN	EG56224
BAD BOYS BLUE	YOU RE A WOMAN	EG88730
BANANARAMA	VENUS	EG85696
BON JOVI	LIVIN ON A PRAYER	EG69037
DEPECHE MODE	ENJOY THE SILENCE	EG81769
ELTON JOHN	IM STILL STANDING	EG86942
EURYTHMICS	SWEET DREAMS	EG52647
FALCO	ROCK ME AMADEUS	EG94613
KIM WILDE	KIDS IN AMERICA	EG47052
MADONNA	LIKE A VIRGIN	EG70157
METALLICA	MASTER OF PUPPETS	EG61034
MIKE OLDFIELD	MOONLIGHT SHADOW	EG93704
MODERN TALKING	BROTHER LOUIE	EG74676
POINTER SISTERS	IM SO EXCITED	EG27832
PRINCE	PURPLE RAIN	EG74597
RAY PARKER JR.	GHOSTBUSTERS	EG57362
RICK ASTLEY	NEVER GONNA GIVE YOU UP	EG31225
ROXETTE	THE LOOK	EG88078
SANDRA	HI HI HI	EG20774

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ – СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG012345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЙ: EG12345 08YXXXXXX, ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. С ТЯХ НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

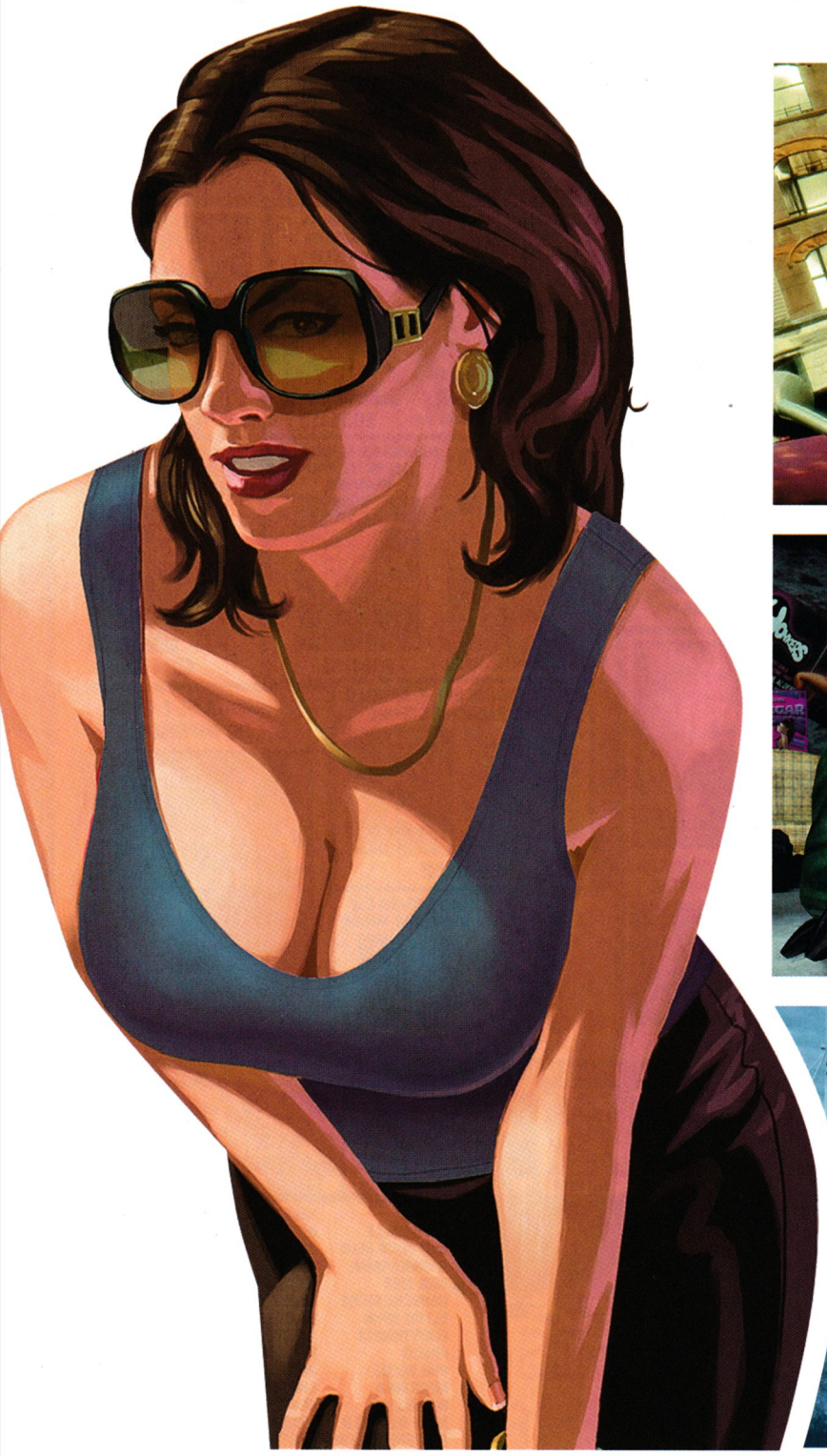
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

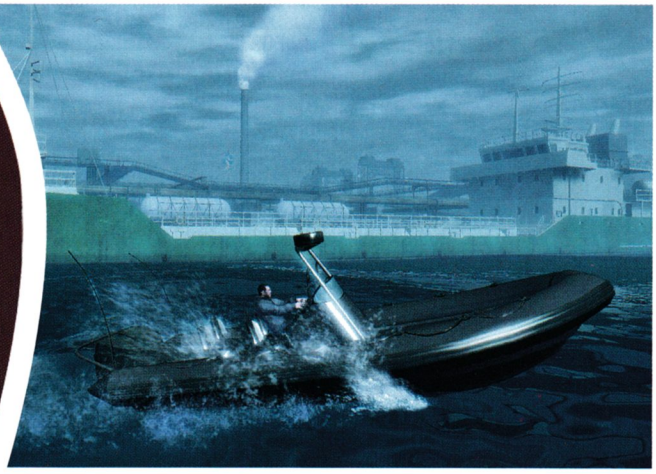
Ревю
Жанр: **Екшън/Адвенчър**
Издател: **Rockstar Games**
Създател: **Rockstar North**
Платформа: **Xbox360, PS3**
Играчи: **до 16 (онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Бъдещето на отворените игрални светове е тук!

Grand Theft Auto IV





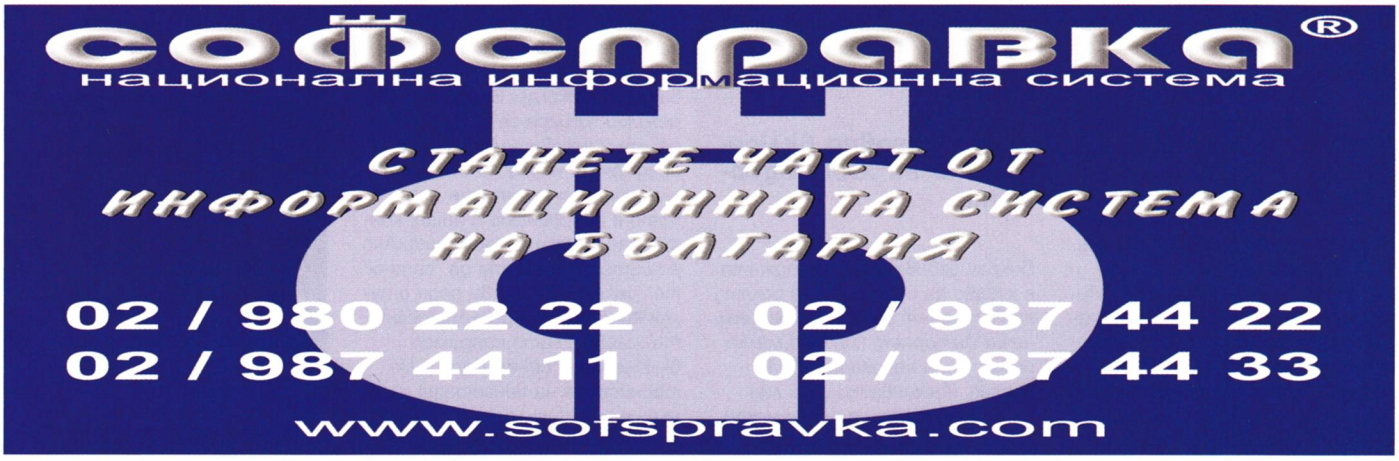
Нещата, които искам да ви кажа за GTA IV, са наистина много. Твърде много даже. Затова и ще започна с уговорката, че това са по-скоро "първи впечатления", а не цялостно ревю на играта. Просто няма да е честно сега, след само "някакви си" 6-7 часа, прекарани с новия GTA, да говоря за него в минало време.
Искам да направя и още едно, може би дори още по-важно уточнение – GTA IV е само началото. В новото издание на културата серия е заложено толкова много, което да се развива в идните години, че вече въобще не се чудя на няколкото милиарда долара, които Electronic Arts са готови да издухат, за да се сдобият с марката GTA и с нейните създатели.
Може би няма да е зле да кажа още, че никога не съм бил от най-разпалените фенове на предишните издания. Защо? Най-вече заради нейния нереализиран потенциал. До момента Rockstar едва драскаха по повърхността на явлението, в което би могла да се превърне Grand Theft Auto. Аз имах сериозни съмнения, че причината затова е липсата на потенциал – просто на момчетата и бяха стигнали дотам силите и въображението. Оказа се, че не съм бил на прав път, ама никак. В GTA IV демонстрират такава

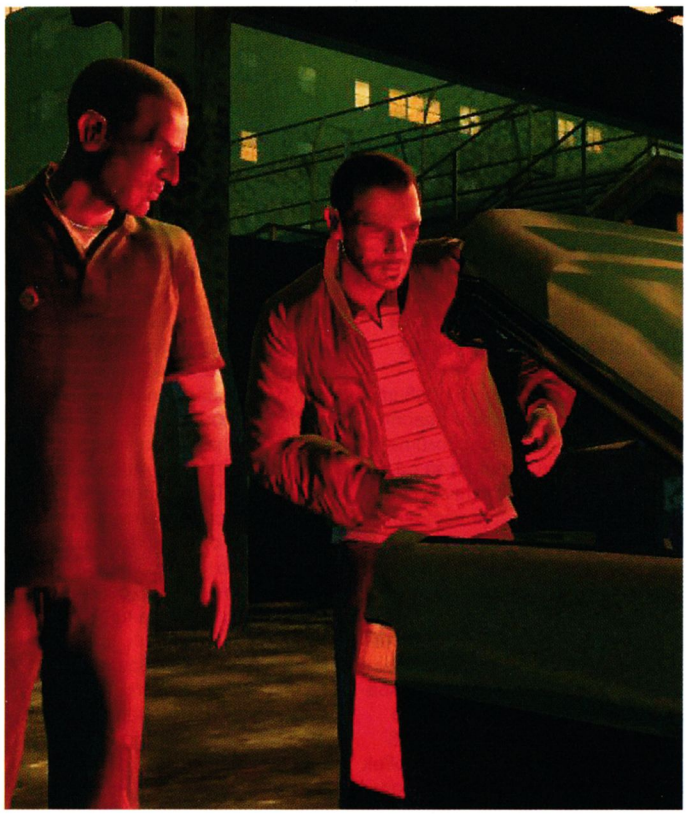
дълбочина, умение и потенциал в правенето на игри

че ако бях на мястото на конкуренцията, аз лично щях да съм адски притеснен. От години слушаме чии ли не обещания за "отворени светове", "интерактивни истории", "геймплей от ново поколение" и прочее рекламен булшит. И докато другите само се пъчат по баира (ако въобще са намислили да ходят където и да било, разбира се), Rockstar са вече там. Не че GTA IV е съвършената игра или пък върхът в гейминг еволюцията – не! Но дайте на тия момчета и момичета още някоя и друга година и само вижте къде ще ви заведат. Истински добрите неща просто се нуждаят от време.
В самото начало ще приключа набързо с темата "графика". Нека просто уточня, че тя е на нивото на гениалното изпълнение на новия GTA. Никога до момента не сте имали на разположение по-убедителен и интригуващ "отворен игрален свят" за изследване и експериментиране и графиката на играта изпълнява безупречно своята роля в общия план на нещата.
Едва ли има някой почитател на поредицата, който да не е прочел поне ред за новия протагонист (ще рече "главен герой", за тези от вас, които често скипват часовете по литература). Името му е Нико Белич и в началото на играта той току-що е пристигнал в Щатите направо от пределите на Балканите, и по-скоро (най-вероятно) някъде от дебрите на необятната бивша Югославия.
Нико очевидно има повече от приличен опит, натрупан в повече от напечени военни действия, и това предопределя бъдещата му "кариера" в Страната на неограничените възможности. И когато пристигналият преди него на американска земя братовчед Роман се оказва затънал до гуша в заеми, които могат да му струват повече от някой и друг пръст, Нико просто остава без кой знае какъв избор.
Историята на GTA IV е без съмнение най-добрата до момента в поредицата, а Нико Белич е категорично един от най-запомнящите се главни герои, обитавали някога игрален свят. Както си личи от скрийншотовете, той трудно би могъл да мине за хубавец, и слава Богу. Rockstar ще ви накарат да се "сближите" с него по начин, съвсем различен от "искам да имам бицепси като тоя в играта". Да ви кажа повече по въпроса или да задълбая в историята още отсега, би означавало да ви разваля поне част от удоволствието, а аз не съм такъв човек. Ядрото на геймплея е на пръв поглед непокътнато. Отново ще трябва да крадете коли, да стреляте на поразия и като цяло

да прегазвате всяка запетая в законите

независимо дали ще го правите, за да угодите на някой престъпен бос, или за да задоволите собствения си апетит за разрушение. Ченгетата отново ще се мъчат да ви попречат, но този път с още по-вял ентусиазъм от когато и да било преди. Отначало си помислих, че това е недостатък на играта.
Не стига, че като цяло Нико е доста по-сръчен от блюстителите на реда - както в стрелбата, така и в автомобилните гонки, ами са му дали и GPS в ръчиците. С него нашият човек може не само да разбере къде точно го дебнат куките, ами и лесно да открие маршрут за измъкване, докато е на четири или две колела. Така де – не е ли всичко твърде лесно и (което е още по-притеснително за мен лично) твърде безнаказано? Ами като се замисля сега – всъщност работата не е точно там.
Вместо да използват силите на реда като един вид евтин начин да вдигат или намаляват нивото на трудност, Rockstar предоставят на играещия възможността да се изправи пред лични морални дилеми. В повечето случаи, особено в началото, той няма кой знае какъв избор, но не след дълго Нико (т.е. – ти) трябва спокойно да кривне в една или друга посока. Като например да реши дали да не пощади живота на набелязания за ликвидиране, стига той/тя да обещаят да изчезнат от града. Оказва се, че същото NPC може по-късно да му помогне сериозно при някоя от страничните мисии. В същото време съществува и немалкият риск поръчителят на убийството да разбере, че е бил измамен, и тогава нашият човек ще трябва да се справя с последствията.
Нека ви дам още един уж дребен, но показателен пример за "леките" модификации на някои добре познати геймплей елементи, превърнали се в запазена марка на поредицата. Естествено Нико може да краде коли – какъв Grand Theft Auto ще е това иначе? Този път обаче ще трябва доста повече да се поизпотите от негово име. Още в началото на играта ще разберете, че е логично, дори в игра като тази паркираните коли да са заключени.
Чупенето на прозореца до шофьорското място е фасулска работа – просто натискате съответния бутон. Но истински интересната част само започва с въпросния акт на вандализъм. Отново няма да ви развалям по-голямата част от изненадата, но ще кажа, че Нико ще трябва да се справи и с такива "дребни" проблеми като наличието на включена аларма или отсъствието на ключовете на колата. Отново уж дреболия, но усещането, че сте си заслужили плячката, когато успеете да се справите с всички пречки, е далеч, далеч по-пълноценно.
Казах "ядрото на геймплея е запазено", което далеч не означава, че в GTA IV липсват нововъведения. Всяко от тях изглежда като уж дребен елемент на общия фон, но е толкова уместно и така допълва базовата идея, че просто няма как да не си кажете (неведнъж)





"ама как не са се сетили досега"

Като начало, за разлика от своите предшественици, при престрелките Нико може да се прикрива зад стени и превозни средства. Нищо ново под слънцето, нали? Но почакайте да опитате играта, за да разберете до каква степен променя всичко тази "дреболия". Същото, макар и в по-малка степен, важи и за способността на нашето момче да се катери по стени и да прескача огради.
За GPS-а вече споменах, но мобилният телефон е далеч по-интригуващата и далеч по-полезната играчка в GTA IV. С него можете да се свържете в произволен момент, с кой да е от своите "познати" в играта, независимо дали става въпрос за адвоката или за гаджето на Нико. Това, ако той или тя решават да ви "вдигнат". Освен това, разполагащите с вашия телефон NPC-та имат лошия навик на свой ред да ви звънят, когато им скимне, което може да доведе до някои доста комични ситуации. Иначе разговорите по "мобилното устройство" се водят адски лесно (което в никакъв случай не намалява купона) – просто избирате тема на разговора и оставяте играта да се оправя с останалото.
Общуването с неиграемите персонажи в GTA IV е само по себе си своеобразна "игра в играта". Когато завържете приятелство с някого, от вас се очаква да прекарвате известно време с този "някой".
Ако става въпрос за приятел, това включва и няколко мини-игри като билярд, боулинг или дартс, а понякога дори пиянски запои. Виж, да угодите на гаджетата е мъничко по-трудно. Те искат да ходят в "правилните" заведения и дори обръщат внимание (не всички, разбира се), ако на втора поредна среща се появите с едни и същи дрехи или пък ако не сте облечени според вкуса ѝ. Мога само да мечтая докъде ще стигнат нещата по линия на общуването в следващото издание на GTA и, не,

нямах предвид включването на XXX съдържание

Покрай забиването на гаджета е хубаво да спомена и за ролята на Интернет в играта. Не реалният Интернет (за него малко по-късно), а неговата GTA IV версия. Използвайки своя лаптоп, Нико може да прави някои доста забавни неща, без да бързам посещението на дейтинг сайтове. Не искам да ви развалям изненадата с твърде много подробности по въпроса, но ще кажа, да речем, че онлайн в играта можете да си купите нови рингтонове за GSM-а си. Не вашия личен, разбира се – този на Нико.
Всъщност, ако трябва да отбележа GTA нововъведението с главно "Н", това категорично ще е мултиплейърът. Именно, няма лъжа няма измама! Само да пожелаете (и конзолата ви да е свързана с Интернет, разбира се) можете абсолютно безпроблемно да уредите онлайн мултиплейър купон за себе си и още 15 други GTA IV ентусиаста. Това предоставя тутакси целия Либърти Сити на ваше разположение, за да сеете хаос и разрушение както ви душа пожелае. Възможните режими на игра са повече от десет и независимо дали сте предпочели някой по-класически или някой по-екзотичен, усещането е несравнимо с нищо, което сте играли до момента. Ако решите вие самите да "сетнете" игра, това ще ви даде и пълен контрол над допълнителните условия, като например включения арсенал, броя и активността на ченгетата и т.н., и т.н.
Колкото повече пиша за новото GTA изживяване (просто сърце не ми дава да нарека това събитие просто "игра") за толкова повече неща се сещам и никое от тях не заслужава да бъде подминато. А аз дори не съм стигнал половината от обещаните (и по всичко личи – напълно реални) 30 часа чисто игрово време! При първа възможност ще се върна с още подробности за вас, но преди това нямам търпение да се потопя отново в атмосферата на GTA IV.

- Най-убедителният игрален свят, създаван до момента
- Невероятна свобода
- Революционен (като усещане) геймплей

графика
звук
геймплей

6.0

- Някои дребни проблеми с изкуствения интелект

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **D3**
Създател: **Digital Extremes**
Платформа: **PS3, X360**
Играчи: **1-10 (онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Back to the USSR

Dark Sector

Поправете ме, ако греша, но не трябваше ли Dark Sector да се развива на фона на sci-fi декор? Преди почти четири години, когато за пръв път се появи някакъв възкратичък тийзър, нещата изглеждаха точно така. Може да са ме случили в подходящо настроение, но хората от Digital Extremes някак успяха да ме „закачат" за идеята си. После проектът изчезна от хоризонта. За мое умерено учудване, игра със същото заглавие изникна отново от нищото преди броени дни. Хукнах да се сдобия с нея, защото тъкмо ми се играеше нещо подобно. Даже взех да си фантазирам за нещо като футуристичен Alien. Пуснах си играта. Брех – какви са тия измислени съветски републики, какъв е тоя соц индустриален пейзаж?! Викам си – пичът ей сега ще се пренесе в бъдещето, само глей да видиш. Да, ама не! Оказа се, че цялата игра си се развива все там – в никога несъществулата Ласрия, нейде из дебрите на „Съюза". Главно действащо лице се оказа някой си Хейдън Тенно, спецагент, натоварен със задачата да открие и отстрани опасен, психопатясал учен на име Мезнер. Лудият доктор решил да си играе с опасен вирус, който превръща безобидни хорица в чудовища с доста дразнеща устойчивост на огнестрелни атаки. Хейдън очевидно си разбира от работата и аха-аха да спипа докторчето натясно, когато на пътя му се изправя особено опасен мутант с извънземен фасон. Така нашият герой бива на свой ред заразен с Техносайт (така се казва вирусът). Той все пак успява да избяга, макар да се намира на ръба между живота и смъртта (или поне така му се струва), само за да открие, че всъщност е придобил нов, адски полезен, макар и не особено естетичен „ъпгрейд". Дясната му ръка, сега сякаш покрита от застинала, разтопена сплав, може при негово желание на придобива формата на нещо като необичайно голям нинжда шурикен. Въпросното оръжие, наречено в играта „глейв", Хейдън може да запраща срещу противниците си подобно на бумеранг. Всъщност именно около този шурикено-бумеранг и придобитите в хода на играта допълнителни сили, свързани с него, се въртят поне 80% от играта. Макар в началото да имах известни трудности с овладяването на управлението, не след дълго вече се чувствах доста комфортно с глейва в ръка. С добро прицелване и малко техника Хейдън може да скъсява ръста на своите врагове с една глава, или пък да ги подлага на бърза (но не и безболезнена) ампутация на крайници. Звучи гадничко и точно така изглежда. В близка дистанция глейвът (излиза, че на английски думичката се използвала като поетична версия на „острие") се използва досущ като адски ефективно хладно меле оръжие.

Малко по-навътре в Dark Sector на геймърите се дава шансът да проследят полета на специалното оръжие на Хейдън от камера, сякаш закрепена на неговата повърхност. Нещо повече – по време на полета, вие ще можете да използвате six-axis функционалността на DualShock3 геймпада. Така ще можете да направлявате полета на това летящо трио от бръсначи, да се прицевате прецизно в конкретни части от тялото на жертвата и да проследите от непосредствена близост ефекта от своите действия. Малко извратено, мен ако питате, но важното е младите да са щастливи, дето има една приказка.

Признавам, че въпреки умерената ми гнусливост целият купон с глейва ми достави прилична доза забавление. Всъщност той далеч не е единственото оръжие в играта. Другите са доста по-постни, поне на изглед. Става въпрос за реални огнестрелни оръжия от нашето съвремие, като вездесъщия AK47, да речем. Хубавото нещо около тези оръжия е, че са пипнати с много майсторлък и боравенето е също доста забавно, макар и не чак толкова, колкото това с „острието".

Единствената грижа в пустата му игра е ужасното еднообразие на декорите и противниците. Плюс досадната, колкото-да-не-е-без-хич история. Ако това не ви притеснява, какво пък... Просто аз съм от другата партия.

- Основното оръжие е доста забавно
- Приличен огнестрелен арсенал

графика
звук
геймплей

4.5

- Еднообразни „декори"
- Скучна история
- Извиращи до безкрай противници

Ревю
Жанр: **Екшън/Адвенджър**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Climax Studios**
Платформа: **Konami**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Същия Silent Hill, нула калории

Silent Hill: Origins

Вие вярвате ли на тази реклама на Coca-Cola Light, твърдяща, че вкусът си бил все същият. Ако вярвате, значи просто сте прекалили с „Лайта". Казвам ви всичко това, защото ситуацията с Origins е доста сходна. Има ли в играта градче, което да се нарича Сайлънт Хил? Има! Има ли в него някакъв самотник, независимо от пола, който попада във въпросното градче? Има! Изсипват ли му се на главата куп кошмарни създания? Ми да! Еха-а-а, значи играта е наистина Silent Hill! Да, ама не съвсем... Какво точно имам предвид. Вероятно сте чули, че Origins беше разработена за PSP. ОК, нетипично решение, но защо пък не? А знаете ли, че това е първата игра от поредицата, разработена от екип извън Konami? И още, че въпросният „разработчик" дори не е японско студио? Не? Не сте забелязали? Е, като поиграете, ще забележете.

Иначе всичко си започва повече от нормално. Новият герой, шофьорът на камион Травис Грейди, решава да потърси пряк път, минаващ през.... я, да видим – леле, Сайлънт Хил!!! А бе тоя човек, няма ли си PlayStation2? Не е ли ходил на кино? Не знае ли какви чудесии се случват в това забравено от бога място? Очевидно не. Е, мно-о-о кофти за него! Мистър Грейди обаче, не е някакъв разглезен интелектуалец като някои от своите предшественици. Освен това по безкрайните пътища на Щатите човек може да срещне такива фрийкове, дето Сайлънт Хил им е до коляно. Та Травис знае явно едно друго – оправя се супер с юмруците, стреля като флотски „тюлен" и се оправя с подръчни премети не по-зле от фен от агитката Рейнджърс.

Така, да видим какво означава всичко това за геймплея на играта. Преди всичко, меле оръжията (всевъзможни крикове, лостове, бутилки и прочее) в Origins се скапват от употреба. Чудесно! Да, ама никое от тях няма да ви липсва твърде, защото тонове от тях се търкалят навсякъде около Травис. А... не чак толкова чудесно. Част от тези оръжия могат да бъдат използвани за атака от разстояние. Добре! Хубаво, ама атаките от разстояние се случват толкова бавно, че нашият човек остава открит за атаки. Сякаш не хвърля бутилка, ами огнеупорна каса. М-м, не чак толкова добре значи. После – огнестрелни оръжия! Ние обичаме огнестрелни оръжия! Ама пустият ми Сайлънт Хил в Origins се е превърнал в нещо като склад за муниции – търкалят си се патрони като трябва и където не трябва. Че на всичко отгоре на геймъра е дадена екстрата на автоматичното прицелване. Леле, спукана им е работата на гадовете! Она, то това май не беше много Silent Hill...

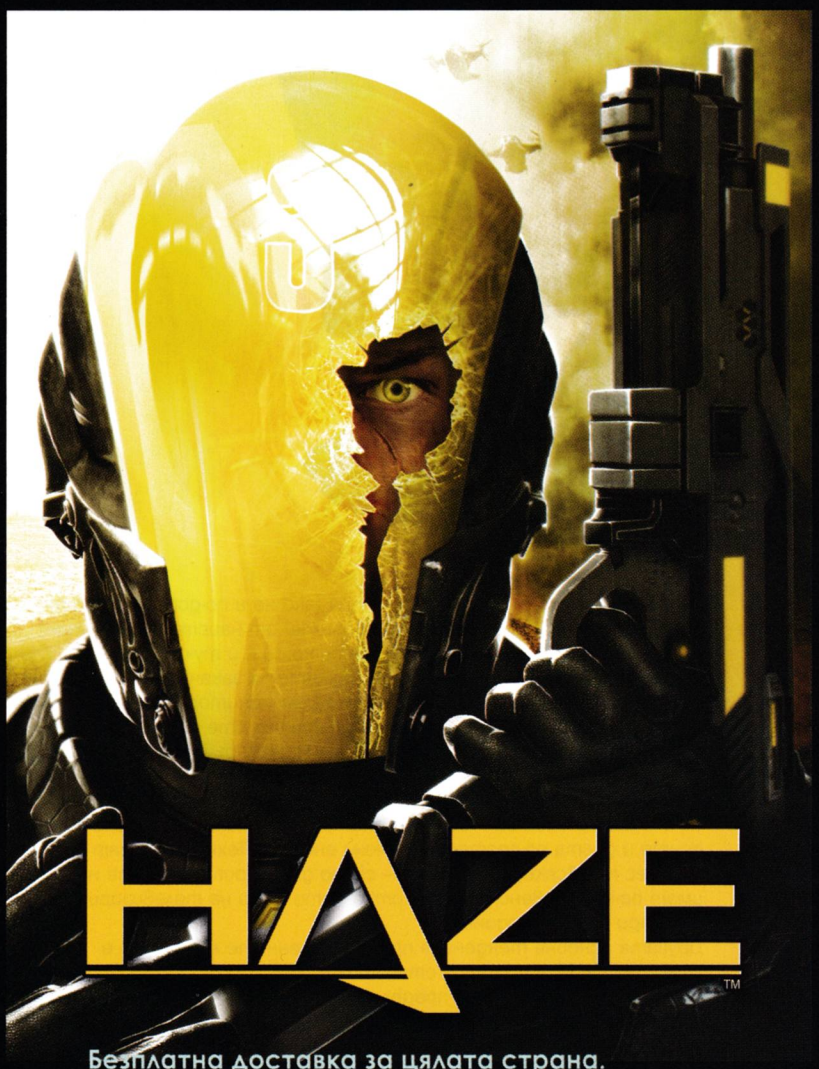
Най-"доброто" обаче тепърва предстои (днес ми е тръгнало на рекламни слогани). Сигурно сте забелязали, че Origins беше разработена за PlayStation Portable. С всеки следващ PSP порт за PlayStation2 ставам все по-скептичен и все по-скептичен на тази тема. Има все пак портове и портове. Origins е от скапаните, скалъпени набързо, неинтересуващи се ни най-малко от особеностите на новата платформа.

Не знам кому в Konami е хрумнала гениалната идея да изнесе една от най-успешните поредици на този издател извън Япония. Струва ми се наистина безумно. В края на краищата, кой би могъл да е по-добър от японците в създаването на такъв тип хорър?! Още по-лошото е, че същата участ грози и следващото Silent Hill издание, наречено Homecoming и поверено на

18+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



Безплатна доставка за цялата страна.

Купи с 10% отстъпка
до 30.06.2008

Купи с 10% отстъпка
до 30.06.2008

OZONE

Ozone.bg - независим електронен магазин за компютърни и видео игри, аксесоари и електроника

За поръчки, актуални цени и условия ни посетете на:

www.ozone.bg

Телефони: 0884/900004, 02/8686832

Пламен Димитров

Монитори, които ще ти легнат на сърцето

Знаете ли коя мебел заема основна част от американския лайфстайл? Диванът. А защо точно той? Защото на него има достатъчно място за още няколко човека, освен собственика. По този начин заниманието с това, което е поставено пред дивана, става общо и сякаш от само себе си – по-интересно и по-важно. Наречете го социален мултиплейър, ако желаете.

А какво има пред дивана? Досега това най-често беше телевизор със закачена за него конзола. "И голямо циклене обхвана земите геймърски, и продължи три деня и три нощи", както пише в Библията, цитирам по памет. Нещата обаче не остават в едно и също състояние дълго време. Земята бавно прави обиколки около най-близката звезда, а потребителите променяха вкусовете и желанията си. Статистически, всеки човек, притежаващ конзола, има и компютър. Това е неоспорим емпиричен факт, поне ако се съди по форумните войни между привържениците на Xbox 360 и PlayStation 3. А към компютъра има прикачен монитор. Тогава редовият човечец се запитва: защо да давам пари два пъти за едно и също? Тогава у него се зараждa идеята да ползва едно устройство за няколко неща едновременно: защо да купувам огромен плазмен телевизор и огромен LCD монитор, ако може само за половината пари да вземе монитора и да прикачи към него цялата си останала апаратура.

Добре дошли в ерата на мултифункционалността. Гледа ви се телевизия? Няма проблем, мониторът идва с TV-тунер. Искате да поцъкате на любимата си конзола? Пак няма какво да ви спре, картината ще е също толкова добра (ако не и по-добра), колкото и на стандартен телевизор. Имате снимки от наистина див купон, или пък от първия учебен ден на детето си – и тук няма ограничения във възможностите, можете да закачите фотоапарата/камерата си директно към монитора и да се похвалите на всички приятели и познати как сте се сбили с още десетина родители, за да може вашия малчо пръв да даде цвете на учителката си. Съвременните монитори наистина могат всичко това и още доста. Забравете старите истории, с които ви е плашила баба ви – вече екраните са доста по-безопасни за очите и доста по-пестеливи откъм енергия. Технологичният прогрес е навсякъде около нас – скоро дори фритюрниците ни ще имат по-качествени дисплеи, отколкото тези на телевизорите отпреди няколко години.

Другата основна тенденция при съвременните монитори е големината. Мониторите стават все по-големи и по-големи и явно само небето е крайният предел, както е казал поетът. Както сме писали и преди, ако се срещнете лице в лице с някое голяма LCD, ще се чудите как изобщо сте живели досега със 17-ка.

В други случаи пък ситуацията е точно обратната – клиентите понякога предпочитат някой малък и симпатичен 22" панел, който лесно се побира на стандартно бачкаторско бюро, отколкото някой 30+ инчов звяр. Така че в следващите страници ще се съсредоточим върху няколко модела на LG от "златната среда" – 19 до 22 инча. Можете да сте сигурни, че поне един от тях ще ви легне на сърцето.

LG Electronics

Фирмата LG Electronics е основана през 1958 г., като първата и единствена по рода си на корейския пазар за електроника. Сега LG Electronics е един от световните лидери в производството на електроника от ново поколение информационни и комуникационни продукти. Компанията разполага с над 82 000 служители в 111 филиала в цял свят, включително и в България. Годишните приходи на LG Electronics са над 44 милиарда USD. Компанията е консорциум от три основни фирми: цифров дисплей и цифрови медии (цифрови системи и записващи устройства), електродомакински уреди (цифрови домакински електроуреди) и мобилни комуникации (телекомуникационни съоръжения и мобилни телефони).

Серия M8WA

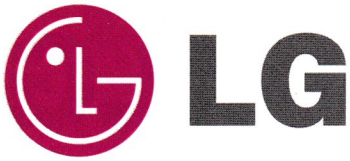
Ключовата дума тук е "мултифункционалност" – тези монитори са и пълнокръвни HD Ready телевизори, до такива детайли като наличието на дистанционно управление. Ако гледането на канала с прогнозите на времето не съвпада с личната ви представа за добре прекарано време, можете да закачите любимата си конзола към тях и да се насладите на картина, която по нищо не отстъпва на нормален телевизор. На външен вид панелите също са доста естетически задоволителни. Специално моделът M228WA предлага повече благинки и от сладкарница – през разнообразните му портове, между които DVI, VGA, s-video, component и HDMI, той може да бъде използван за най-различни занимания: работа, игра, гледане на HD филми и така нататък. Моделът блести особено при изобразяването на детайлите и движението при 720p картина.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
M198WA	19"	1440x900	3000:1	300cd/m2	5ms
M208WA	20"	1680 x 1050	3000:1	300cd/m2	5ms
M228WA	22"	1680 x 1050	3000:1	300cd/m2	5ms

Серия W42S/T

Това е една от "бюджетните" серии монитори на LG, но нека думата не ви стряска. Тези модели не отстъпват с много на по-скъпите си колеги. Те идват без излишни екстри – няма USB портове или други подобни гъзарии, но замислете се кога е бил последният път, когато ви се е налагало да ползвате портовете точно на монитора. Дизайнът е максимално опростен, но не и грозен, а по-скоро строго елегантен.
От двата панела моделът S е аналогов и се свързва единствено през D-Sub, но това се компенсира от наистина ниската му цена. От друга страна моделът T има както аналогов VGA, така и DVI интерфейс. И двата не са особено подходящи, за да привличат вниманието на гостите на някое парти, но това не е тяхната цел. Те са добро решение за офис-помещение, където полезността се цени повече от красивата пластмаса.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
W2242S	22"	1680x1050	8000:1	300cd/m2	5ms
W2242T	22"	1680x1050	8000:1	300cd/m2	5ms



Серия L7WT

Тези монитори са предназначени основно за игри и филми, но това не значи, че не можете да ги ползвате и за работа! Помислено е дори за правилния дизайн на кутията, която изглежда много добре. Откъм технически показатели тези модели се представят солидно – цветовете са цветни, движенията – подвижни и все в същия дух. Особено ниският response time прави и двата модела отлични за игри, но те може да се използват и за вършене на нещо полезно – след кратка настройка на менютата цветовете са достоверни, а текстовете се четат лесно.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
L207WT	20"	1680x1050	5000:1	300cd/m2	2ms
L227WT	22"	1680x1050	5000:1	300cd/m2	2ms

Серия L6WTQ

Преди години битката между различните производители беше за постигане на колкото е възможно по-малко време за реакция, а сега е за възможно най-голям контраст. Тук LG се намествят сред най-добрите що се отнася до този показател – особено 22-инчовия L226WTQ. Там черното е наистина черно, бялото е действително бяло, при това без намесата на какъвто и да било перилен препарат. Естествено, L226WTQ може да се прикачи и за конзола през VGA и DVI-D конекторите. HDMI за съжаление отсъства, но винаги можете да използвате кабел DVI-to-HDMI, ако ви се наложи.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
L196WTQ	19"	1440 x 900	5000: 1	300cd/m2	2ms
L206WTQ	20"	1680 x 1050	5000: 1	300cd/m2	2ms
L226WTQ	22"	1680 x 1050	5000: 1	300cd/m2	2ms

LG

Тежката артилерия – 24”

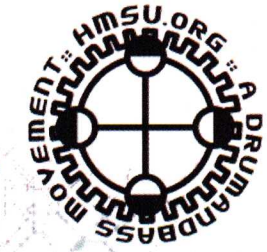
Ако сте се решили да се бръкнете за монитор от по-голям калибър, значи имате нещо сериозно предвид. За щастие, от един размер нагоре просто няма как да сбъркате в избора. Дали ще е за таблици в офис или за игрички в дома, тези модели ще се преборят успешно с широката гама задачи, пред които бихте ги изправили. Тук вече HDMI е стандарт, така че закачането на High Definition плейър е детска игра. А и сравнително ниската цена за панел от този клас не е за пренебрегване.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
WL245WP	24"	1920x1200	1000:1	500cd/m2	8ms
L246WH	24"	1920x1200	2000:1	400cd/m2	5ms

Предстояща премиера – серията W52S/TQ

Тази предстояща да се появи на пазара серия най-вероятно ще наложи нови стандарти за това как се прави монитор. С възможност за widescreen, невероятно голям динамичен контраст и модерен дизайн, тези дисплеи ще си заслужават цената, а тя се очертава като не прекалено солена. Ако тази серия трябва да се опише с една дума, то тя ще е “бъдеще”.

Модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
WW2252S	22"	1680 x 1050	10000:1	300cd/m2	5ms
W2252TQ	22"	1680 x 1050	10000:1	300cd/m2	2ms



14.06 представят:

10 YEARS IN THE GAME

много награди от

с участието на

MARY ANN HOBBS

bbc radio 1

парк Заимов
/свободна WiFi зона/
начало : 16:30
край : 22:00

trinity
SPORT & BEAUTY CENTER

HMSU.ORG :: A D

HMSU PRESENTS

OPEN-AIR SUMMER FESTIVAL 08

04-06 JULY

ARE YOU READY FOR THE BIGGEST DRUM'N'BASS GATHERING ON THE BALKANZ?

TERRY T FEAT TENOR FLY & DEMOLITION MAN - UK
J MAJIK - UK // DOM AND ROLAND - UK // BULLETPROOF - NZ
RAIDEN - ESTONIA // LUKE ENVOY - UK // H.M.S.U. CREW - BG

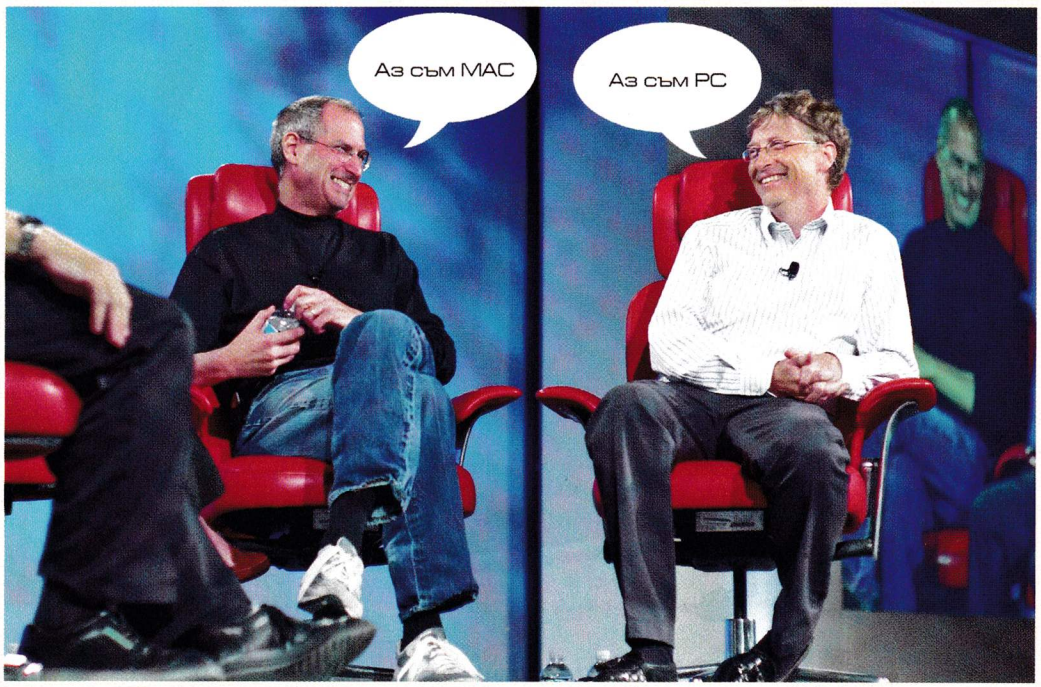
and more than 40 local and international artists TBA

Георги Панайотов

Сблъсък на идеологии

Mac Versus PC

Винаги съм харесвал директните сравнения. Няма начин да влезеш в този медиен субжанр и да не докараш читателите си до някаква реакция. Хората също ги обичат, защото им е кеф да се чувстват част от нещо, било то отбор, общност или идея. Рибите в морето са повече от една, обаче и често влизат в противопоставяне. Примери с лопата да ги ринеш - Левски срещу ЦСКА, чалга срещу метъл, PlayStation срещу Xbox (срещу Wii), Mac срещу PC. О, да темата на този материал е може би най-старото противопоставяне в света на персоналните компютри. Полемика, разразила се на всички възможни социални и професионални нива - от интелектуално надуване на бицепси между Стив Джобс и Бил Гейтс до форумни сръдни между Mac и PC юзъри.



Социалната крива

Хората обичат да се делят на клики. Всяка ера носи своите специфики и без съмнение можем да кажем, че технологиите са лайтмотивът на последните 10 години от двадесетото столетие, донесли ни дигиталния 21-ви век. Последните няколко години се появи един нов социален подтип - технологичният фенбой. Той е нормален човечец, ходещ всеки ден на училище или работа, рядко показвайки какво го вълнува. Но когато се прибере в къщи, тайнственото му алтер его излиза на показ. Вади скритите си оръжия - форумни акаунти и уеб камера и започва яростно да защитава любимата си джаджа, или да разнищва нейния основен конкурент. Може би ви звучи неправдоподобно, но из интернет обществата и сайтовете за видео споделяне се развиват истински войни, между феновете на определена гейм конзола, модел телефон или игра. И въпреки че българските потребители все още предпочитат да си опонират на тема "WoW VS Guild Wars" (справка - форума на www.pcmania.bg), то дори у нас допълзяха първите вълнички, предвестяващи цунамито от истерия за това какъв да е персоналният ни компютър.

2 + 2 = 4

Сега, нека проследим причинно-следствената тенденция, развиваща се в главите на чиновниците във въображаем маркетингов отдел на произволен производител на джаджи: Хората харесват продуктите, които ползват. Хората се обединяват в групи, в зависимост от общите си интереси (доста често продуктите, които ползват и обичат). Хората, харесващи определени продукти, обичат да се дерат с други хора, харесващи други продукти. Споменаването на търговска марка с честотата средно от 3 пъти на 500 знака, без да си платил и цент за това си е чиста далавера! А ако се плати, какъв ли ще е ефектът? БУФ! Появява се най-радикалната рекламна кампания за последното десетилетие - "Get a Mac". Между другото, всякакви прилики с действителни мозъчни вълни, изтекли от маркетинговия отдел на Apple, са напълно случайни.

Get a Mac - извиване на ръце с усмивка

Серията от рекламни спотове са гениално прости като концепция, и в същото време с много силно въздействие. Във всеки от 30-секундните клипове двама актьори олицетворяват двете "враждуващи" компютърни системи. Строго костюмираният Джон Ходжман е PC, а спортно изглеждащият Джъстин Лонг е Mac. Във всеки един епизод от мини поредицата двамата влизат в кратка словесна схватка, в която PC се опитва да надцака Mac, но винаги вторият се измъква много пинизчийзки от ситуацията. Следва снимка на iMac/Macbook/друг продукт от ръкавите на свети Стийв.

Посланието на кампанията е доста лесно за "набарване". PC-то е предназначено за корпоративна и офис употреба. Неговите потребители по цял ден се занимават със скучни таблици и документи или се борят срещу стотиците хиляди вируси и проблеми на избраната от тях платформа. В същото време Mac е интуитивен и лесен за употреба - първият избор на младия и разчупен човек, който иска бързо и лесно да гледа и да прави филми, да се забавлява и да изглежда куул.

Прякото сравнение между двете платформи уцелва и момен-

та, в който Intell Mac-овете започнаха да заемат все по-голям дял от пазара за домашни PC-та. От години Mac vs PC дебата бе подкрепян предимно от перманентно дуднене, че двете платформи и техните хардуерни компоненти са прекалено различни и е невъзможно да бъдат сравнявани фундаментални характеристики, като производителността например. Но сега, когато Mac-овете мигрираха към Intel процесори, прекият анализ на хардуера на двете платформи е повече от адекватен.
Това допълнително налива "храна" в рекламите Get a Mac. В една от тях, младият Джъстин Лонг се появява с костюм и внимателно обяснява на смаяния PC, че Mac е не само за фън и избор на "ламера", но може да бъде използван и за работа. А вестта, че Microsoft Office може да бъде подкаран на Mac, докарва PC до гърч и пристъп на депресивно самосъжаление.
Въпреки че теорията на рекламния бизнес не е тема на материала, е нужно да споменем и че с Get a Mac Apple направи, нещо смятано за недопустимо според моралния кодекс на рекламата. Съпоставянето на два пряко конкурентни бранда, и постоянното иронизиране на единия е рядко срещано явление и най-често подобни реклами биват банвани в мига, в който са завършени. Спомняте ли си спота, в който детенце си купува от машина две кутийки кока-кола, за да може да стъпи на тях и да достигне бутона за Pepsi? За това факта, че цяла серия от подобни клипове не само бе направена, но и излъчена, превръща Get a Mac в прецедент в историята на компютърната реклама.

Радушен прием

Свежите спотове набраха огромна популярност за сравнително кратко време и успяха да се превърнат в интернет видео феномен. Разпространяват се дори между потребители, недаващи и пукната стотинка за това на каква машина работят, но обичащите доброто чувство за хумор. Най-интересното е, че няма човек, който да остане безпристрастен към шеговитите им закачки за хилядите версии на Windows Vista, за предимствата на Safari браузъра пред IE, за перманентните рестарти и търсене на драйвери за Windows и всички други покрити от Get a Mac рекламите теми.
Популярността на рекламите е нормално следствие на усилията, вложени в тях от страна на създателите им. Get a Mac е пряк наследник на "Switch" кампанията от 2002 година. Официалните спотове се излъчват в прайм-тайм на водещите телевизионни канали на територията на Щатите, Канада, Англия, Испания, Австралия, Япония и Нова Зеландия. Дори за британската кампания се заснемат нови клипове с популярните на острова комедийни актьори David Mitchell и Robert Webb. Ход, силно разкритикуван впоследствие от британския вестник The Guardian. Според медията, двата актьора са се набили в съзнанието на британците, като герои от ситкома Peep Show. Така, независимо какъв е диалогът между Mac и PC, типичният англичанин ще възприеме PC като "Смотан, но в крайна сметка готин и обичан пич, докато Mac е гадно, себично позьорче".
Най-интересният, породен от рекламите ефект обаче бе открит не на бюрата на рекламните експерти или в касичката на Apple, а в сайта за видео споделяне YouTube. Последва истинска лавина от фен генерирани клипове, допълващи, пресъздаващи или пародиращи Get a Mac кампанията. Сред по-интересните са Mac VS PC - Money, в което Mac иска да получи хонорар за невероятно интересното снимково слайд-шоу, което е направил. Фенове на South Park пък стартираха собствена "Computers Suck" кампания, в която Mac, PC и Linux машини се прецакват взаимно в стила на безумния телевизионен сериал на Trey Parker и Matt Stone.
На http://www.macorpc.org ще намерите и първия Mac VS PC pan клип. Дори световната природозащитна организация Greenpeace създаде пародийна реклама, в която Mac и PC изброяват компонентите си, които представляват заплаха за околната среда. Мимоходом отбелязвам учудването си, че щом организация, известна с хипи походите си за спасяване на дъждовни гори е повлияна от hi-tech рекламки, нещата стават дебели. Sony VAIO също се включиха в играта с рекламата "I'm a PC, I'm a Mac and I'm a VAIO", а последният е представен като облечен в шарени дрехи свеж тинейджър.
Всъщност е невъзможно да се направи пълен оглед на всички реакции към Mac or PC рекламите. Почти няма голям уеб комикс, който да не им е обърнал внимание. Влиянието им се простира до такава степен, че формулата "Здравей, аз съм X. А аз съм Y" бе експортната от технологичния свят в този на политиката, музиката, поп културата дори. Специално внимание заслужава и клипът PlayStation VS Wii, който показва как със съвсем малко декор и много талант може да се създаде пародия, достойна за дипломна работа на елитно актьорско учебно заведение.

На финал

Силата на рекламата, сблъсъкът между две платформи и свободата на поставане на каквото и да е в нета са трите неразделни фактора дали живот на феномена Mac Versus PC. Ние продължаваме да се чудим на първия, да гледаме максимално обективно на втория и да се радваме на третия. Препоръчваме ти да направиш същото.

Кажи ми кога за последно сглоби своя Mac?

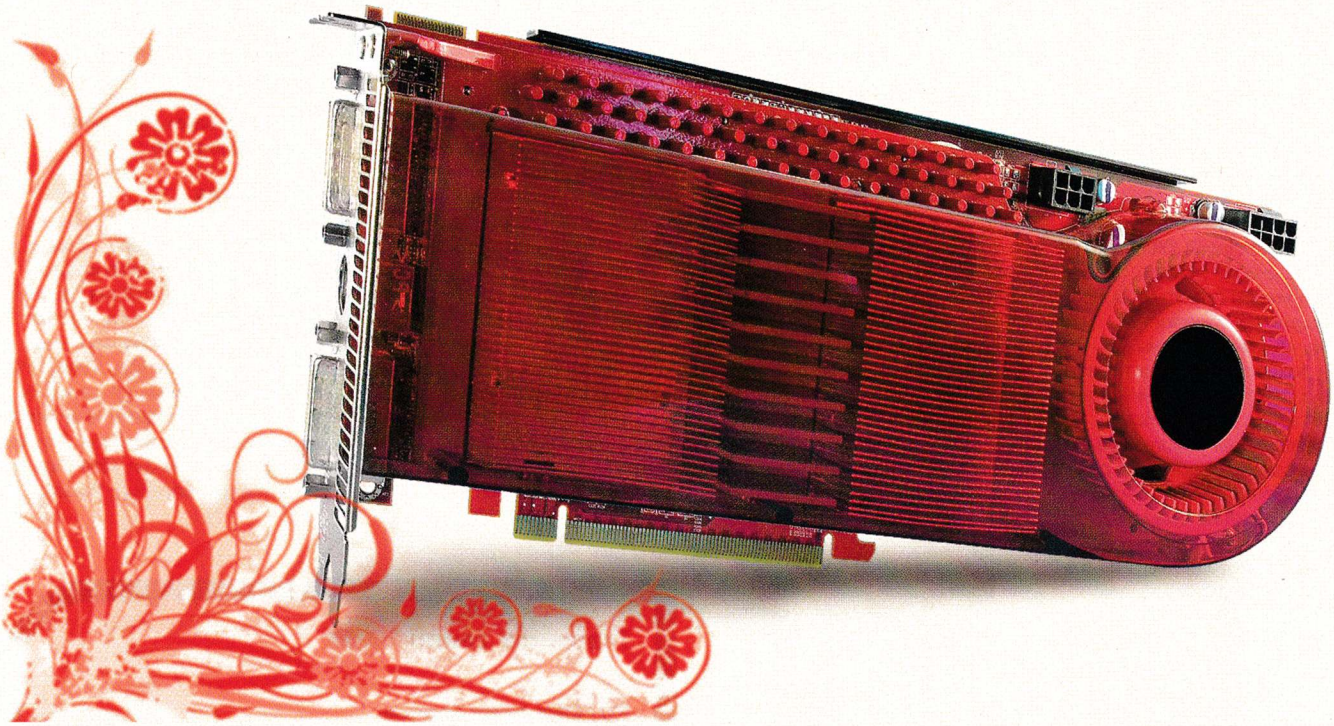
Основният коз в полза на PC-то във "войната" му с Mac е, че Apple-ските компютри не са нещо, което можеш да сглобиш сам. Кога за последно сте чули, за някой, който е сменил процесора на своя Mac или ъпгрейднал паметта му? Ок, нямате такива познати от "нормалните" хора, а сред технологичните специалисти? Поддръжката и подмяната на компонентите в едно PC не са лека задача, но дори и 15-годишен може да го направи, стига някой да му покаже как. Докато Mac се отваря сложно и ако чисто физическото затруднение при достигането до конкретния компонент е едната страна на проблема, то намирането на негов по-добър заместник е другата.

Главните герои

PC - Джон Келог Ходжман
Джон е роден през 1971 година в Бруклин. Още от студентските си години започва да се занимава с писането на хумористични материали за различни местни вестници и списания. В момента е най-познат от ролята си на скучноватия чичко в Get a Mac рекламите и от работата си в комедийното шоу "The Daily Show with Jon Stewart", излъчвано по американския канал Comedy Central.
Преди година и половина стартира собствено шоу за модерни технологии - "Attack of the Show". Освен тях списва собствена рубрика в технологичното списание Wired и има чести радио появи. През 2005 година публикува и първата си книга - "The Areas of My Expertise", определена от самия автор като сатиричен алманах.
Mac - Джъстин Джейк Лонг
Джъстин е 29-годишен американски актьор, който най-вероятно познаваш от филмите Dodgeball, Alvin and the Chipmunks и Live Free or Die Hard. За разлика от колегата си Джон Ходжман той се е посветил единствено и само на актьорската си кариера.
За последните десет години играе второстепенни и поддържащи роли в над 15 заглавия. За ролята си като Mac споделя: "Най-шантавото е, че съм пълен компютърен имбецил... Съчетавам най-лошото от технологичния и нормалния свят. В живота си изглеждам, като сдухан хакер, а в същото време не знам нищо за компютрите".

Стоян Спахиев

Пролетни видеокарти 2008



Преди време фамилиите графични ускорители се подменяха за период от половин до една година. Сегашните GeForce8 и Radeon HD2 чипове обаче вече са на повече от една година и новите им наследници GeForce9 и Radeon HD3 представляват същата архитектура, произведена чрез по-фина производствена технология (с някои дребни различия естествено). Съществено различаващи се продукти можем да очакваме чак през лятото на 2008-ма година. Останалите производители на графични ускорители са много далеч от nVidia и AMD/ATI и по-скоро се фокусират върху малки специфични пазарни ниши. PhysX бяха закупени от nVidia като преди това PhysX ускорителите бяха въведени в няколко лаптоп модела (бъдещето на PPU – ускорението на физически ефекти – засега е неясно), 3DLabs вече предлагат единствено продукти за мобилни телефони, медиа-плейъри и т.н., PowerVR лицензират продуктите си на външни компании (една от които е Intel – чипсетите с вградено видео GMA всъщност използват PowerVR графични ядра; GMA500 ще използва PowerVR SGX535) и като изключим и SiS (чиито графични ядра се използват само в чипсетите им) остават XGI, Matrox и S3. Продуктите за работни станции (nVidia Quadro и ATI FireGL) и лаптопи (GeForce M/Go и Mobility Radeon) вече изцяло се базират на настолните модели с леки изменения – последните масови „специализирани" видеоускорители 3DLabs Wildcat вече са спрени от производство.

XGI, Matrox и S3 – „Другите"

Производители на видеоплатки като Chaintech и Club3D от време на време пускат продукти от т.н. „трета серия" (с чип, различен от nVidia/ATI).
Преди XGI да се откажат официално от настолния пазар на видеоускорители се появиха за кратко Volari 8300 XG47 модели (130nm чип, DirectX9b/Shader2.0 поддръжка, TurboCache, PCI Express). Единственият продукт, където XG47 все още се използва, е специализираната медицинска платка на RealVision – XMD. В момента XGI се фокусират изцяло върху подобни пазари, при които не се изисква висока 3D производителност („embedded" устройства от типа на видео стени, различни обслужващи автомати с дисплей чувствителни на допир, домашни електроуреди и развлекателна електроника и т.н.). Може би най-успешният им продукт е Volari Z9 (това е и първият продукт, изцяло разработен от обединения екип от бившите графични дивизии на SiS и Trident) – PCI 2D чип, предвиден за сървъри. Той се отличава с ниска консумация, възможности за отдалечен достъп (за KVM и т.н.) и тотално игнориране на 3D графиката. Наскоро бе обявен и наследникът му – Z11, който използва PCI Express x1 интерфейс и добавя поддръжка за втори монитор. Volari Z9 се използва в голяма част от сървърите независимо от процесора – Intel Xeon или AMD Opteron. Единственият му конкурент е ATI/AMD ES1000, който също е специална сървърна разработка – няма 3D "глезотии", поддържа отдалечен достъп и двумониторна работа. ES1000 използва по-стария PCI интерфейс и засега AMD не са обявили дали ще го обновят с PCIe x1. За AMD Opteron по-подходящо би било да се изготви сървърен вариант на AMD780G чипсета. Ако се използва възможността за собствена видео памет (SidePort LFB), единственото предимство на

Z9/Z11/ES1000 пред вградения в чипсета видеоускорител ще отпадне (към момента предимството на „външните" сървърни чипове е, че не използват ресурсите на основната памет на компютъра). За сървърите с Intel процесори (за които AMD няма да направят чипсет) вариантите са два – появява се ES1000 PCIe и си поделя пазара със Z11 или ES1000 PCI се конкурира със Z11 докато PCI шината не отпадне изцяло (което няма да се случи скоро, а дотогава Intel може и да направят собствен сървърен чипсет с вградено видео).

Matrox също като XGI се насочват към пазари, при които не се изисква 3D производителност – видео стени, медицински устройства, отдалечен достъп (графика-по-IP) и т.н. Същественото поле за изява на Matrox е и многомониторната работа – предлагат множество продукти за работа с 2, 3, 4 и повече монитори (като се използват няколко видеоплатки), включително DualHead2Go и TrippleHead2Go конвертори, които разделят видеоизхода (DVI или VGA) на коя да е видеоплатка (т.е. включително високопроизводителните 3D модели на nVidia и ATI) на две или три – съответно, ако се използват например три 19" монитора се получава „SurroundGaming" разделителна способност 3840x1024.

Parhelia фамилията (DX8/Shader 1.x и DX9/VertexShader 2.0, но без PixelShader 2.0) беше разширена с PCI и PCI 64bit/66MHz модели, а P650/690 (модификации на Parhelia) и G550 получиха множество модели с най-различни интерфейси – AGP, PCI, PCI 64bit/ 66 MHz, PCI Express x16 и x1, модели, подходящи за малки кутии (Low Profile), както и четиримониторни модели – Matrox QID (чипът им отново е модифициран Parhelia) също с различни интерфейси (AGP, PCI, PCI 64/66, PCIe x16). Проблем за продуктите на Matrox е липсата на пълна DX9 поддръжка, което ги поставя в лоша светлина по отношение на Windows Vista дори без да се отчита слабата им 3D производителност (не поддържат Aero интерфейса и драйверите им работят само в XDDM режим на съвместимост с Windows XP). XGI нямат този проблем, тъй като изцяло са напуснали настолния пазар.

S3 Graphics (с 50% участие на VIA) обновиха DeltaChrome S8/ Gamma Chrome S18 чиповете (AGP/PCIe x16 съответно с 8 PixelShader и 4 VertexShader модула, DX9.0b/Shader2.0, 300MHz тактова честота, 600MHz памет, двумонитрона работа, 400 MHz RAMDAC, 10bit видеоизход с поддръжка на HDTV-Out) и пуснаха два Chrome20 продукта – S25 и S27 (както и модификации за лаптопи). Chrome20 се произвежда чрез 90nm технология от Fujitsu и запазва Shader2.0, 8PS, 4VS конфигурацията като се добавя поддръжка за многочипова работа – MultiChrome (подобно на SLI/CrossFire). S3 MultiChrome работи чрез PCIe интерфейса (без допълнителни мостове за бърза връзка между платките), няма изкуствени ограничения на чипсетите и може да работи с различни чипове (т.е. S25 заедно със S27). Chrome20 поддържат и еквивалент на Turbo Cache/HyperMemory – Accele RAM – платката има интерфейс за връзка със собствена памет (от 32bit/200MHz с DDR2 до 128bit/700MHz с GDDR3) и освен това заема допълнително от системната памет. Chrome 20 добавя поддръжка на 128-битови операции с плаваща запетая (4xFP32 vertex и 4xFP24 pixel). За съжаление всичко това не успя да спечели на S25/S27 особена популярност. Може би по-голям успех ще пожънат най-новите Chrome400 чипове, които поне на пръв поглед изглеждат конкурентни на моделите от нисък клас на nVidia и ATI/AMD. Chrome400 се произвеждат по 65nm технология и поддържат DirectX10.1, Open GL2.1 и хардуерна MPEG 4/H.264 /VC-1 декомпресия, използват PCI Express 2.0 интерфейс, предоставят DisplayPort/HDMI с вграден звуков контролер (като Radeon) и два DVI видеоизхода с HDCP поддръжка. Основният проблем на опитите на Matrox, XGI и S3 (както и на IGP чипсетите на Intel и SiS) да пробият на пазара са недостатъчната производителност и лошата поддръжка на множество приложения, игри и функции от драйверите. Проблемът с драйверите все още не е решен, но първата Chrome400 видеоплатка – 430GT, предлагана директно от S3 за 60$, използва чип, работещ на 625MHz, притежаващ 32 Shader модула, работещи на 900MHz и 64-битов канал за достъп до 256MB памет, работеща на 500 MHz/ 1000 DDR. Това я поставя като производителност над моделите от нисък клас на nVidia/ATI, което, имайки предвид досегашните постижения на Chrome чиповете, не е лошо.

GeForce7 – последни модификации

Малко преди появата на първите GF8 за кратко се продаваха GeForce7900GTO платки, които имат много близки характеристики с флагмана на GF7 серията – GF7900GTX. Използват същия чип (G71) и то на същата тактова честота, но с памет, настроена за 660MHz/1320DDR. По същото време се появи и GF7950GT (което няма нищо общо с двуплатковите GF7950 GX2) – G71 чип с тактова честота 550MHz и памет, работеща на 700MHz/1400DDR. Този чип, заедно с PCIe-към-AGP преобразователя на nVidia (предвиден за по-старите поколения GF6 и GF5-FX/PCX), се използва от XFX за направата на най-бързата nVidia AGP8x платка. Единственият модел, използващ G71 чип с дезактивирани модули, е GF7900GS – използват се само 7 от 8-те Vertex Shader модула и само 20 от 24-те Pixel Shader и текстуриращи модули. GF7900 GS е с чип, работещ на 450MHz и памет на 660 MHz/ 1320 DDR. Последната „официална" AGP8x платка е GF7800GS (намират се и по някой заблуден PCIe модел) – използва G70 чип, работещ на 375MHz и памет, работеща на 600MHz/1200DDR. При GF7800GS чрез деактивиране броят на PS и текстуриращите модули се ограничава от 24 на 16, на VS – от 8 на 6 и на ROP от 16 на 8. G73 чипът, използван при GF7600GT през 2007-ма, получи 80nm версия, предпочитана от XFX.

GeForce7300 по принцип използва чипа G72, но при модела GF7300 GT е поставен по-мощният G73 в модификация с деактивирани модули – използват се 4 от 5-те VS и 8 от 12-те PS и текстуриращи модули. Тактовата честота на G73 при GF 7300 GT е 350MHz, а на паметта – 333 MHz/667DDR. Благодарение на G73 това е и единствената GF7300 платка със 128-битов интерфейс за достъп до паметта (вместо 64/32-bit при G72) и без Turbo Cache. От своя страна чипът G72 се появи в два нови модела. GF7300SE използва G72 с деактивирани модули – използват се 2 от 3-те VS и 2 от 4-те PS и текстуриращи модули. При GF7300SE ускорителният чип работи на 450MHz, а паметта на 333 MHz/ 667 DDR. При GF 7200GS се използват всичките 3 VS модули и 2 от 4-те PS и текстуриращи. Шината за достъп до паметта обаче при някои GF7200GS платки е ограничена наполовина до 32-bit. GF7200GS използва чип, работещ на 450MHz и памет – на 400MHz/800DDR, т.е. ако попаднете на платка с GF 7200 GS и 64-bit интерфейс – тя ще е по-бърза от GF7300SE. В съответствие с традициите си в преименуването nVidia „осъвременихa" GeForce6200 TurboCache като го нарекоха GeForce7100GS. GF7100GS използва NV44 чип (GF6 поколение), работещ на 350MHz заедно с памет, работеща на 333 MHz/ 667 DDR и използваща 64-bit или 32-bit интерфейс. GF7100GS разполага с 3 VS, 4 PS, 4 текстуриращи и 2 ROP модула. GF7500LE представляват G72/GF7300GS платки, специално подбрани за HP – 550MHz GPU, 256MB 400 MHz /800DDR, 64-bit интерфейс към паметта и TurboCache. Някои от нововъведенията в GF7 чиповете на по-късен етап бяха активирани и в драйверите за GF6 (напр. IntelliSample 4.0). Те естествено се поддържат и от GF7100GS/GF6200TC. Останалите GF7 нововъведения просто липсват в GF7100GS.

Radeon HD2 – поредни модификации

Производителите на видеоплатки парньори на ATI пуснаха модификации на HD2900, които използват чипове, неуспели да достигнат тактовата честота на XT модела или такива с дефекти в някои модули (които съответно са деактивирани). Количествата от тези платки са ограничени, още повече, че като цяло HD2900 чиповете ще намалеят драстично след започването на масови продажби на HD3xxx моделите. HD2900Pro представлява R600 чип с по-ниска тактова честота (600MHz вместо 743MHz) и в някои случаи се използва с малко по-бавна памет (800MHz/1600DDR вместо 825MHz/1650DDR). Също както при HD2900XT се предлагат модели с 512MB и 1GB видеопамет. HD2900GT представлява R600 чип с наполовина намалена шина за достъп до паметта (256-bit вместо 512-bit) и 48 вместо 64 суперскаларни Stream процесори (всеки от които има по 5 изчислителни блока, т.е. 2900GT има общо 240 срещу 320 при 2900XT). Radeon HD2350 е идентичен с HD2400Pro с изключение на деактивирания модул за подпомагане на видео декомпресията (UVD), който така или иначе при HD2400Pro не успява да насмогне със съдържание 1920x1080p.

GeForce 8

След появата на GF8800GT nVidia обяви още няколко GeForce 8 модела. GF8800GTS получи модификация с 512MB памет, при която се използва чипа G92 (въведен с GF8800GT) и съответно има всички негови предимства спрямо досегашните G80-базирани GTS модели с 320MB и 640MB памет (по-малка консумация, VP2 PureVideo HD хардуерен модул за декомпресия на видео съдържание, вградени видеоизходи, PCIe2.0 поддръжка, увеличен брой текстуриращи модули). Платките се захранват чрез един допълнителен 6-изводен PCIe куплунг, имат един SLI конектор за най-много двуплаткова работа и вентилаторът им заема пространството над

съседния PCI/e слот. Консумацията на GF8800GTS-512MB е около 145W. Броят Stream процесори при GTS-512MB е 128 (при 8800GT 16 от тях са изключени), блоковете за текстурни адреси и филтриране са по 64, а финализиращите блокове са 16, каналът за достъп до графичната памет е с обща ширина 256-bit. Тактовите честоти на GPU модулите са по-високи дори от тези на GF8800Ultra и съответно GTS-512M изостава от Ultra единствено по отношение на финализиращите блокове и пропускателната способност на паметта. При GF8800GTS-512MB официално препоръчаните тактови честоти са следните: за Shader - 1625MHz, за останалата част от ядрото – 650MHz и за паметта – 970 MHz/1940DDR. Производителността на GF8800GTS 512MB е по-висока от GF8800GTX (който е по-скъп), като в някои случаи настига и GF8800Ultra.
G92 чип с допълнителни 16 изключени Stream процесора спрямо GF8800GT се появи първоначално под наименованието GF8800GS, а впоследствие бе преименуван на GF9600GSO. При GF8800GS/GF9600GSO Stream процесорите са общо 96, текстуриращите модули – 48, финализиращите (ROP) – 12, а интерфейсът за достъп до паметта също е намален от 256-bit на 192-bit. Препоръчителните тактови честоти са 1375MHz за Shader блоковете, 550MHz за останалите и 800MHz/1600DDR за паметта. Платките се захранват с един допълнителен 6-изводен PCIe конектор и охладителят им не заема пространството над съседния PCI/e слот. GF8800GS поддържа двуплаткова работа и съответно има един SLI извод. GF8400GS получи 65nm модификация, при която съществената промяна спрямо досегашните 80nm (G86) чипове е поддръжката на PCI Express 2.0 (увеличеният пропускателен капацитет помага в случаите, когато се използва системната памет чрез TurboCache). Този чип се използва в Gigabyte GF 8400 GS GV-NX84S256HE платките.

GeForce 9

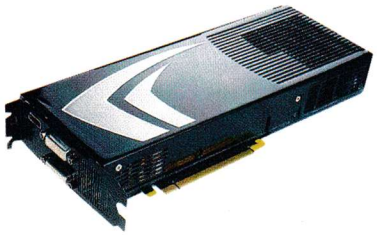
Липсата на нова архитектура не притеснява маркетинговия отдел на nVidia и те спокойно изфабрикуват „9-та серия" GPU-та, използвайки G92 чипа от GF8800GT. Освен GF9600GSO, представляващ всъщност GF 8800 GS, nVidia най-накрая пусна-ха и върхов модел платка, базирана на G92 – GF9800GTX с два SLI извода и съответно поддържащ триплаткова работа (3-way SLI). Досега единствено GF8800GTX и Ultra имаха по два SLI извода. GF9800GTX платките се захранват с по два допълнителни 6-изводни PCIe конектора (като останалите 3-way SLI модели) и консумират около 156W, а охладителят им заема пространството над съседния PCI/e слот. Тактовите честоти при GF9800GTX са още по-големи от тези на GF8800GTS - 512 MB – 1688MHz за Shader блоковете, 675MHz за останалите и 1100MHz/2200DDR на паметта, която в стандартните конфигурации е с обем 512MB (но се предвиждат и 1GB модели). Въпреки още по-високите честоти 9800GTX все още изостава от 8800Ultra по отношение на финализиращите блокове и пропускателната способност на паметта, но изпреварването в останалите области му осигурява доста по-висока производителност (освен в случаите на големи разделителни способности като 2560x1600 с активирани режими на изглаждане на ръбовете и филтриране, където влияние започва оказва и по-големият обем памет на GF 8800 Ultra). GF9800GTX е за предпочитане и заради по-ниската консумация и шум. nVidia обявиха и втория си двучипов/двуплатков модел след GF79xxGX2 – GF9800 GX2. Той представлява две GF8800GT 512MB платки, работещи в SLI режим и свързани към общ PCI Express 2.0 x16 интерфейс посредством комутационния чип на nVidia – nF200, който се използва и при nF780i чипсета. За разлика от GF7950 GX2 при GF 9800 GX2 две платки са огледално разположение на елементите – т.е. тези на „долната" платка „гледат" към тези на „горната" (получава се нещо като сандвич с две платки и чипове между тях). Това разположение донякъде преодолява проблема с охлаждането на чиповете на горната платка (вече всички чипове споделят един общ охладител, разположен между двете платки). Допълнително охлаждането се подпомага от изрязаните отвори в платките, през които минава циркулиращият въздух. Двата G92 чипа са свързани и чрез една SLI връзка, а на единия от тях е изведен и втори SLI интерфейс за връзка с друга GF 9800GX2 платка (т.е. за формиране на четириплатков QuadSLI режим). Платката има само един SLI извод (вторият извод на втория чип не се използва) за разлика от GF7900 GX2. Консумацията на GF9800 GX2 е около 197W и се осигурява чрез два допълнителни PCIe конектора – един 6-изводен и един 8-изводен. Не се поддържа работа с 6-изводен кабел, пъхнат в 8-изводния конектор. Тактовите честоти на G92 чипа са като на GF8800GT (1500MHz Shader блокове и 600 MHz за останалите), а паметта работи малко по-бързо – 1000 MHz/2000 DDR вместо 900 MHz /1800DDR. На задната планка GF9800GX2 платките имат HDMI и два DVI изхода и два светодиода – единият показва „основния" DVI изход, а другият индикира дали всички необходими захранващи кабели са включени. Както и при CrossFireX, увеличаването на GPU-тата до две води до значително подобрение на производителността, увеличаването до три (3-way SLI) се проявява по-слабо и при по-малко на брой игри, а увеличаването до четири (QuadSLI) още по-слабо и при още по-малко игри. Проблем при GF9800GX2 е и работата с няколко видеоизхода. Платката има два двуканални DVI (dual-link) изхода (към които могат да се включат DVI-към-VGA преходници) и един HDMI изход (заедно със SPDIF изводи за включване на кабел със звуков сигнал от дънната или от звуковата платка) и SPDIF оптичен изход (ако се използва DVI, а не HDMI), но със сегашните ForceWare драйвери, ако се работи в SLI режим (с двата чипа едновременно), може да се използва само един от изходите (такова ограничение при ATI CrossFireX няма). Продуктите от среден клас получават нов чип, произведен по 65nm технология също като G92. Новият G94 е изграден от 505 милиона транзистора, заемащи около 240 кв.мм площ. Броят обработващи модули при G94 е удвоен спрямо G84 (използван за досегашния среден клас продукти GF8600) – Stream процесорите са 64, текстуриращите блокове – 32, финализиращите – също 32, каналът за достъп до паметта е 256-битов. Нововъведението в G94 е поддръжката на Display Port изход без да е необходим външен чип (запазени са двата двуканални DVI изхода и HDMI/HDCP поддръжката).
Препоръчителните тактови честоти на чипа са сравнително високи (което е характерно за този клас продукти) – 1625 MHz за Shader блоковете и 650 MHz за останалите. Паметта се очаква да работи на 900 MHz /1800DDR и да е с обем 512MB в масовия вариант. Производителността на GF9600GT е сходна с тази на Radeon HD3870. Платките, използващи G94, се наричат GF9600GT и консумират около 95W, захранват се чрез един допълнителен 6-изводен PCIe конектор, охладителят им не заема пространството над съседния PCI/e слот и имат по един SLI извод за двуплаткова работа. PureVideo HD декомпресията на MPEG4 видеосъдържание е обновена заедно с „новата 9-та серия" и вече се поддържа едновременното декомпресиране на два видеопотока (Picture-in-Picture), както и декомпресиране, когато се работи в прозорец и е активиран Windows Vista Aero режимът. Няма причина поне G92-базираните GeForce8 чипове да не получат същата поддръжка, но ForceWare драйверите изкуствено я изключват и активират новите функции само ако наличната платка е 9600 GT, 9800 GX2 или 9800GTX. GF 9800 GX2 и GF9800GTX (най-вероятно и GF 9600) поддържат HybridSLI в режим на пестене на енергия (изключване на външната видеоплатка при слабо натоварване), а в режим на допълнително ускорение чрез вграденото видео могат да работят GF8500 и GF8400. Засега обаче ForceWare драйверите нямат изцяло завършена HybridSLI поддръжка.

Radeon HD3

AMD също направиха двучипов модел видеоускорител – Radeon HD3870X2. Както си личи от името му, в него се използват два HD3870 чипа (RV670), работещи в CrossFire режим. Съответно производителността на HD3870X2 е накъде около тази на GF8800Ultra и под тази на GF9800GTX и GF9800GX2. Приликите между GF9800GX2 и HD 3870 X2 са в най-общ план – използва се PCIe комутационен чип и платката има само един CF/SLI извод (вторият такъв на втория чип не се използва) и съответно не се предвижда осемплаткова работа (което и без това би било твърде скъпо и с минимален ефект) и явно полза-

та от двойна CF/SLI свързаност с втората платка (както при GF7900GX2) също не е голяма и затова nVidia/AMD са предпочели да опростят свързването при четиричиповите системи. PCIe комутационния чип при HD3870X2 е PLX 8547, който поддържа само PCIe 1.1 (т.е. не се използват PCIe 2.0 възможностите на RV670), но това така или иначе не оказва съществено влияние на производителността. За разлика от GF9800GX2 при HD3870X2 и двата чипа са разположени на една единствена платка и съответно няма специална охладителна система и отвори, а най-обикновени радиатор и вентилатор, заемащи пространството над съседния PCI/e слот. Консумацията на HD3870X2 е около 196W и се осигурява чрез два PCIe конектора – един 6-изводен и един 8-изводен. За разлика от GF9800GX2 при HD3870X2 се поддържа работа с два 6-изводни кабела (единият, пъхнат в 8-изводния конектор) като ограничението в този случай е, че не може да се активира AMD OverDrive overclock поддръжката. За разлика от nVidia при двучиповият продукт на AMD тактовата честота на чиповете е

nVidia GeForce 9800GX2



Засега всички GF9800GX2 се произвеждат по поръчка на nVidia и съответно използват референтния дизайн за серията. Съответно настоящите GX2 модели могат да се различават единствено по окомплектовката, тактовите честоти и BIOS настройките. Чиповете в представените модели на BFG (BFGR981024GX2E), Gigabyte (GV-NX98X1GHI-B), Sparkle (SF-PX98GX21024D3-NHM) и XFX (PV-T98U-ZHF) работят на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1500MHz за Shader процесорите, 600MHz за останалите модули на GPU-то и памет, работеща на 1000MHz/2000 DDR. Четирите модела са с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HDMI. Поддържа се HDCP. Имат един SLI конектор за верижно свързване на два GF9800 GX2 за работа в четиричипов режим (QuadSLI) и освен PCIe x16 слота се използват два допълнителни конектора за захранване (един 6-изводен и един 8-изводен). Един GF9800GX2 (две свързани платки с общ PCIe x16 интерфейс) заедно с охладителя по средата заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. GF9800GX2 са дълги 27см и тежат малко под 1 кг. Четирите представени модела са комплектовани със SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видеоплатката и поне един преходник DVI-към-VGA.

Комплектацията при BFG се допълва от един HDMI кабел (ж-ж) и три кабела, улесняващи захранването на 6- и 8-изводните конектори. Както всички GX2 платки куплунгите им са плътно оградени и не всички кабели могат да влязат в тях. Затова BFG окомплектоват платката с необходимите 8-към-8, 8-към-6 и 6-към-6/8 кабели, които да улеснят включването.

Комплектацията при Gigabyte се допълва от втори преходник DVI-към-VGA и два кабела за захранване на 6- и 8-изводните конектори от по два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – ако захранването на компютъра няма 8- и/или 6-изводни накрайници, ще се заемат до общо 4 бр. от Molex-ите.

Комплектацията при Sparkle се допълва от един кабел за захранване на 8-изводния конектор от два 6-изводни – т.е. захранването на компютъра трябва да има поне 3 бр. 6-изводни конектора (6 бр. за QuadSLI), ако не се използват допълнителни невключени в комплектацията кабели. По-универсално решение е използването на Molex-към-PCIe кабели.

Комплектацията при XFX се допълва от втори преходник DVI-към-VGA и един кабела за захранване на 6-изводния конектор от два стандартни Molex куплунги – ако захранването на компютъра няма 6-изводни накрайници, ще се заемат до общо 2 бр. от Molex-ите, а за 8-изводния конектор не е предвиден адаптерен кабел и се очаква, че ще се включи директно в захранването. На практика е по-вероятно да се получи точно обратният случай – захранването да има 6-изводен конектор и да трябва адаптерен кабел за 8-изводния. Включена е и една игра – Company of Heroes (DX10 Edition).

GeForce 9800GX2 –централизирано производство		
Производителност	6/6	Една от най-бързите видеоплатки
Производителност в класа 800-1500 лв.	6/6	Естествено има и по-бързи модели, като тези с фабрично завишени тактови честоти
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	

Модел	Оползотворяване на елементите		PCmania mark	Цена, със съдействието на
общо	+ включен в комплекта SPDIF кабел + един DVI- към-VGA преходник - няма HD /TV -Out (предвидено е място, но не са запоени необходимите компоненти)			
BFG R981024 GX 2E	+ набор захранващи кабели с подходящи размери + включен в комплекта HDMI кабел	5,5/6	22,5/30	Около 1040 лв. "Аргус Компютри"
Gigabyte GV - NX 98X1 GHI -B	+ втори DVI - към-VGA преходник	5,2/6	22,2/30	Около 1040 лв. "Вали Компютърс"
Sparkle SF- PX 98GX 21024 D3-NHM		5/6	22/30	Около 1040 лв. "Асбис"
XFX PV-T98U-ZHF	+ втори DVI -към-VGA преходник	5,1/6	22,1/30	Около 1040 лв. "Солитрейд"

още по-голяма от тази на върховия едночипов модел – HD 3870 X2 работят на 825MHz (вместо 775MHz при HD3870), но пък паметта (по 512MB на всеки чип) е малко по-бавна – 900MHz/1800DDR вместо 1125 MHz/2250DDR. Очакват се някои производители на видеоплатки да предложат също така и двучипови HD3850, а ASUS вече обявиха и тричипов модел – EAH3850 Trinity, който използва MXM модули за лаптоп (т.е. теоретично би могло да му се направи ъпгрейд с по-мощни MXM в бъдеще).
Предимство на многочиповите и многоплатковите решения на AMD е това, че Catalyst драйверите са доста по-изпипани в това отношение в сравнение с ForceWare – нямат проблеми с многомониторната работа, поддържат се HybridCF режимите, както и произволна комбинация от HD 3850/HD 3870/ HD 3870X2 платки (за общо два, три или четири чипа), като естествено всичките ще работят на честотата на най-бавната и ще използват толкова памет, колкото има тази с най-малък обем. AMD пуснаха в продажба и 55nm чиповете за видео платки от среден и нисък клас.
Наследниците на HD2600 и HD2400 запазват техния брой функционални блокове, но въвеждат характерните за 55nm HD38xx нововъведения PCI Express 2.0 и DirectX 10.1 (който вече се поддържа в Windows Vista ServicePack 1). Чипът RV635 се състои от 378 милиона транзистора, заемащи около 130 кв. мм площ и се използва в HD 3650 платките (наследник на HD2600Pro; HD2600XT все още не е обновен) с препоръчителни честоти 725MHz за чипа и 800MHz/1600DDR за паметта с обем от 256MB до 1GB. Stream процесорите при RV635 са 20 (с по 5 блока всеки), текстуриращите блокове са 8, финализиращите – 4, а интерфейсът за достъп до паметта – 128-битов. Платките нямат нужда от допълнително захранване, охладителят им не заема пространството над съседния PCI/e слот и имат по два CF извода за до четириплатковa работа (CrossFireX).
Чипът RV620 се състои от 181 милиона транзистора, заемащи около 63 кв.мм площ и се използва в HD3470 и HD3450 платките (съответно наследници на HD2400XT и HD2400Pro). Stream процесорите са 8 (с по 5 блока всеки), текстуриращите блокове са 4, финализиращите – 4, а интерфейсът за достъп до паметта – 64-битов. Препоръчителните честоти при HD 3470 /HD 3450 са съответно 800/600 MHz за чипа и 950MHz/500MHz (1900 DDR/1000 DDR) за паметта. HD3470 консумира под 40W и няма нужда от допълнително захранване (също като HD3450). Охладителят на HD3470 не заема пространството над съседния PCI/e слот, а този на HD 3450 дори е без вентилатор. HD3470 има два CF извода за до четириплатковa работа докато масовите модели HD3450 поддържат CF посредством връзка чрез PCIe интерфейса.
За китайския (и някои други „развиващи се") пазари е предвиден орязан вариант на RV670 чипа с характеристиките на HD3850, но с наполовина по-тесен интерфейс за достъп до паметта (128-bit) – в зависимост от производителя тези платки се наричат HD3830 или HD3690.

Palit GeForce 9600GT 1GB Sonic

Palit GeForce 9600GT 1GB Sonic представлява GF9600GT модел с увеличен обем памет (1GB) и фабрично-повишени тактови честоти – 1750MHz за Shader процесорите (срещу 1625MHz стандартна стойност), 700MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 650MHz), памет, работеща на 1000MHz/2000DDR (срещу 900MHz/1800DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA), HDMI и DisplayPort изходи, както и оптичен SPDIF изход за звука (ако не се използва HDMI/DisplayPort). Поддържа се HDCP. Както всички GF9600GT и Palit Sonic има един SLI конектор за верижно свързване на две видеоплатки и освен PCIe x16 слота използва един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката е дълга 23cm и охладителят ѝ заема пространството над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видеоплатката, оптичен SPDIF кабел за звуковия изход, един преходник DVI-към-VGA и кабел за захранване на 6-изводния конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – ако захранването на компютъра няма 6-изводни накрайници. Включена е и една игра – Tomb Rider Anniversary.

Palit Force 9600GT 1GB Sonic		
Производителност	3/6	с около 50% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 300-400лв.	5,3/6	с около 12% по-бавна от GF8800GT
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI/DisplayPort със звук и картина + има пълно ускорено заН.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	4/6	+ фабрично значително завишени честоти + 1GB памет + Displayport и HDMI + Оптичен звуков изход
Оползотворяване на елементите	5/6	+ Включен в комплекта SPDIF кабел - няма HD/TV-Out

PCmania mark 22.3/30

със съдействието на "АйДиЕс"

Цена: около 340 лв.

ASUS GeForce 9800GTX (EN9800GTX/HDTP/512M)

ASUS GeForce 9800GTX използва референтния дизайн на nVidia и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1688MHz за Shader процесорите, 675MHz за останалите модули на GPU-то и памет, работеща на 1100MHz/2200DDR. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP.
Както всички GF9800GTX и моделът на ASUS има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и триплатков режим (3-way SLI) и освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване. Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот.
Платката е дълга 27см. Комплектацията се състои от калъф за дискове, HDTV-Out кабел, един преходник DVI-към-VGA и един кабел за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – втория 6-изводен куплунг се очаква да се включи директно към захранването.

Asus GeForce 9800GTX (EN 9800GTX/HDTP/512 M)		
Производителност	5,5/6	Най-бързата едночипова платка с поддръжка на 3-way SLI. Все пак понякога двучиповите GX2 я изпреварват, както и в редки случаи 8800 Ultra
Производителност в класа 500-800 лв.	6/6	Естествено има и по-бързи модели като тези с фабрично завишени тактови честоти
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен преходник и кабел) + има пълно ускорено за H264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник + има HD /TV-Out кабел

PCmania mark 21.5/30

със съдействието на "Мост Компютри"

Цена: около 660 лв.

Driving Force GT

Тест обект: Последният модел волан на Logitech.
Допълнителна информация: Не са много геймпериферите, които могат да се похвалят, че са започнали "живота" си като хардуер за професионален автосимулатор - нали се сещате, кабинка, симулираща купето на колата.
Процес на тест: Започваме с разопаковането. Вадим волана (масивен), педалите (малко по-леки, отколкото би ми се искало), книжката с указания, диска с драйвери... диска с драйвери? Последният не бе открит, а леко просветващата червена лампичка в главата ми подсказа, че така грижливо подбираният тестов продукт е всъщност PlayStation 3 Exclusive... да бе, няма такъв филм! След съвсем малко експерименти и импровизации се оказа, че воланът върви на PC преспокойно със софтуерния пакет за топ компютърния волан на фирмата - G 25 Racing Wheel. Естествено, бяха нужни леки пипвания и преконфигурация на бутоните, но в крайна сметка абсолютно всичко си работеше по план. Тъй като правим професионален, а не фенски тест бе открита и съответната конзола, с копие от GT Prologue за истинските тестове.
Driving Force GT е един наистина революционен волан, стряскащо доближаващ до реалността геймплея на рейсърите. Още първия път, когато стартирате волана и усетите натиска на серво моторите му между дланите си, ще се учудите как сте превъртели Need For Speed без него. Ще ви трябва малко време да се отучите от навиците, придобити от стандартния контролер. При него можете точно с едно движение да промените позицията на предните гуми от крайно лява в крайно дясна, докато при волан с 900-градусово завъртане нещата стоят по различен начин. При серия от два противоположни завоя ще трябва доста енергично първо да върнете волана в изходната му позиция и след това да го завъртите отново до край в съответната посока. Ако това ви звучи сложно като концепция, нека го опростя - адското въртане ви чака! За да е още по-интересно, воланът реагира на скоростта и терена, по който се движите, както и на всеки възможен страничен фактор. В тестовете с NFS Carbon на няколко пъти изчадието на Logitech щеше да ми откъсне ръцете, след опити на патрулките да ме изтласкат от пътя. В момента, в който колата поемеше удар в дясно, бе почти невъзможно да се направи ляв завой.
А в момента, в който за първи път излетях с висока скорост над пътя и воланът олекна в ръцете ми (няма съпротивление в гумите - няма и в ръцете ми), бях толкова приятно изненадан, че не успях да овладея возилото в момента на кацане. Не искам да звуча прекалено ентусиазирано, но това е най-добрият волан, който някога е попадал в ръцете ми. Размерът му и усещането за солидност, перфектната реакция на Force Feedback-а и елитарният надпис GT в центъра му ви карат да се докосвате всеки път с желание до него. Единствено две неща може да ви създадат леко неудобство. Driving Force GT има една купчина кабели около себе си, които се нуждаят от постоянно пренареждане, а захранващият адаптор е толкова голям, че в най-добрия случай губите двете съседни гнезда на контакта, в който сте го сложили. Вторият "бъг" е липсата на гумени тапички на долната му част, така че ако го поставите на обикновен плот (офис бюро или масата в хола), не винаги ще успеете да го закрепите достатъчно стабилно.

Driving Force GT се продава за 300 лева.
Със съдействието на Logitech

TITAN TTC-G5T

След повече от три години усилена злоупотреба с лаптопи, стигнах до извода, че от гледната точка на средностатистическия потребител преносимите машини имат два основни проблема. Първият е звукът, издаван от често малокалибрените вградени колонки. Много малко са моделите, имащи възможността да озвучат дори една стая.

Вторият кахър, особено забележим при "наточените" лаптопи със силен процесор и видеокарта, е топлината. И ако всичко е спокойно при обикновеното разцъкване на сайтове и чат сесии, то в момента, в който подкарате някоя игра или по-дълъг филм, атмосферата на бюрото или в скута ви буквално се нажежава. Което пък от своя страна води до истински бум в пазара за преносими лаптоп колонки и охлаждания.

Един от лидерите в производството на всякакви PC духалки - Titan, предлагат хитро all-in-one (сите-у-једен, као се зове по српски) решение. G5T е подложка за лаптоп, с две полусферични, гумирани тон колони във всеки край. Можете да я поставите под задния край на лаптопа, повдигайки го под ъгъл и осигурявайки почти моментално смъкване на вътрешната му температура. В същото време ще получите и доста по-силен звук от този на стандартните високоговорители. Свързката с PC-то става през USB кабел, който играе ролята и на зарядно.

Можете да използвате G5T и като обикновени преносими тонколонки, като за целта получавате и калъфче, в което да ги мъкнете по села и паланки. Освен това готиният им дизайн със стилизирани драконови глави може да допринесе за общия ви "куулнес".

Titan TTC-G5T се продава за около 17 лв.
Със съдействието на Argus Computers.

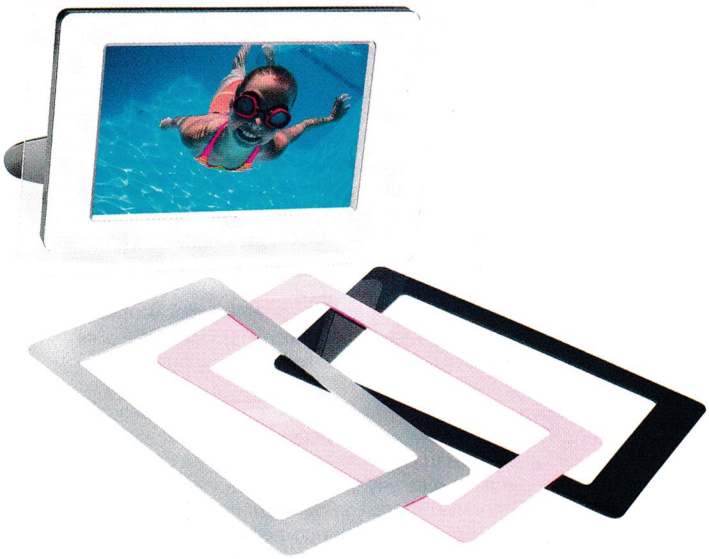
HAMA 7" DIGITAL FRAME

Дигиталните фото рамки бавно, но сигурно успяват да избутат старомодните снимкодържатели, изработени от 4, сковани една за друга летвички. Ако сте решили да вложите финансите си в хай тек фреймър, вместо в стандартния олд-скул комплект "3 за 5 лева от Илянци", то е добре да знаете какво точно получавате за парите си.

Основната сила на всяка дигитална рамка е нейната гъвкавост, но не защото е изработена от каучук, а заради палитрата от функции, които ви предоставя. Като начало можете да сменяте лесно и бързо панелите ѝ от студеното перлено бяло, до топлите цветове на дървесината, в зависимост от стила на жилището ви.

Можете да я включите директно към фотоапарата или компютъра си с USB кабел, за да промените съхранените в нея снимки. В случай че не искате да се занимавате с кабели, просто набутвате флаш картата в един от двата за целта слота (поддържат се почти всички формати). Следва удобно изтягане във фотьойла и вяло цъкане с дистанционното, всеки път когато някоя снимка ви омръзне или просто искате да пуснете на приятелите си слайдшоу или клипчето с купона от 8 декември. В такъв момент е хитро да заредите в рамката нещо релаксиращо като romoliashto_potoche&ptichki.mp3 например.

Hama 7" Digital frame се продава за около 150 лв.
Със съдействието на "Вали Компютърс".



SAPPHIRE RADEON 3870 HD ULTIMATE

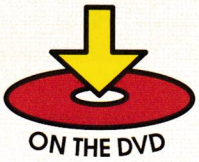
Първото нещо, което ще те впечатли, когато разопаковаш новата си видеокарта, е размерът ѝ! Radeon 3870 HD е масивен, гигантски и... съвсем нормално изглеждащ за възможностите си. Над процесора и част от RAM паметта е разположена гигантска охладителна пластина, извеждаща 4 тръбички към масивния радиатор, покриващ целия гръб на картата. След продължителна и щателна инспекция, вентилатор върху цялата видео карта не бе открит. 3870 HD може би не е най-бързият Radeon на пазара за high-end видео карти, но определено е най-безшумният. А това го превръща в лидер по производителност сред Direct X 10 картите с пасивно охлаждане.
Веднъж занитен към PCI-E 2 слота, ще ви покаже, защо 512 MB GDDR 4 памет (на 2250 MHz) и 775 MHz честота на ядрото впечатляват не само на хартия. Пичовете от Sapphire скромно са добавили към пакета и един диск с 3D Mark, за да можете да видите и в цифри точно какво сте монтирали в кутията.
А ако не сте доволни от резултатите, допълнителният конектор за включване на два Radeon-а в CrossFire режим е повече от намек. Ако 3870 HD Ultimate има някакви недостатъци, то е, че може здраво да депресира стария ти CRT монитор и да те тласне към закупуването на плоск High Definition дисплей, пък дори и само да видиш дали при резолюция от 2560x1600 ще се запази стабилната цифри от кадри в секунда на Crysis с настройки на High. Sapphire препоръчват да монтирате платката в машина с минимум 1 GB RAM и двуядрен Pentium - ние също!

Sapphire Radeon 3870 HD Ultimate се продава за около 350 лева.
Със съдействието на Asbis

TURBO-X MP4 TOTAL HELENA (2GB)

Досега свързвах Елена Папаризу с два факта. Първо тя е безспорната прима на гръцкия еквивалент на нашия поп-фолк. Факт, доста силно оборен от аргументираната атака на приятел, заявил ми, че гръцкото и сръбското не е чалга, а просто гръцко и сръбско. Девойката пък взе, че се финализира за Евровизията миналата година и тотално подкрепи твърденията на гореспоменатия индивид. Второ, Елена е супер яко изглеждаща пичка, която едва ли си има много вземане даване с технологиите. Това ми мнение също рухна, като кула от картички на Сашка Васева...
MP4 Total Helena е лимитираната версия на доста успешния медия плейър TP4 от бренда Turbo-X. Сухата техническа информация в менюала ми съобщи, че съм се сдобил с джаджа, която без зор просвирва песни в MP3, WMA и WAV формат. Освен това на 2.4 инчовият дисплей с резолюция 320x240 пиксела мога да гледам видео в AVI, MPEG4, MPEG2 и картинки в BMP и JPEG формат. Няма лъжа, няма измама, въпреки че се затрудни с някои от Apple-ските формати. Наборът от характеристики продължава със слот за microSD карта, литиево-йонна батерия и дублираща роля на диктофон и радиоприемник.
Това, което е най-спешъл в тотално хеленизирания плейър на Turbo-X, е дизайнът му. В момента, в който видиш менютата му за първи път, доста оптимистично ще погалиш дисплея му. Уви, Touch Screen технология не е приложена. Но пък за сметка на това металната му и огледална задница, сензорните бутони (подобни на тези в LG Choclate) и страхотния дисплей ще накарат "милуту" ти да опищи света, че го иска за рождения си ден. И няма да сбъркаш ако изпълниш желанието ѝ. Като бонус ще получиш стилна опаковка, фейса на Елена при всяко on/off превключване на плейъра и целият ѝ последен албум, барабар с клиповете към него. Ха честито!

Turbo-X MP4 Total Helena се продава за около 129 лева
Със съдействието на Plesio



Пеню Дачев

Best Free Soft 05/2008

Imagicon

Version: 2.8
Size: 948KB
site: http://www.deviouscodeworks.co.uk/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/Vista

Правенето на mp3 на мелодия за телефон не е много проста работа, особено ако не искате просто парчето да тръгне като ви звънне телефона и да спре като вдигнете. Ако искате да ползвате част от песен, да копирате друг отрязък от нея и да ги залепите едно след друго, както и подобни "по-дребни" операции с mp3-DirectCut, това се прави за секунди. Разбира, това далеч не са възможностите на програмката...

mp3DirectCut

Version: 2.08
Size: 183KB
Site: http://www.mpesch3.de/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Ако имате съмнения, че сте вирсали и че някой броди из машината ви, или просто искате да научите малко повече за портовете на компютъра, качвайте CurrPorts. С нейна помощ за всеки отворен порт се дава подробна информация, както и кой процес го използва и какво се случва в този момент с него включително името, версията и създателя. Разбира се, предвиден е и kill process и запис на тази цялата информация като html.

UEFA Informer Gadget

Version: 1.3.0.0
Size: 92.1KB
Site: http://uefainformer.deviantart.com/
OS: Windows Vista

Ако сте от онези горди притежатели на нови лаптопи и компютри с Vista и сте футболни фенове, това е правено само за вас! След като го качите и при наличие на 'нет, просто си следите резултатите и мачовете. Има няколко режима, между които прави приятно впечатление широкият (wide). В следващия ъпдейт се очаква да има и настройка за мачовете, които искате да ви показва.

Free Video Dub

Version: 1.4
Size: 5.57MB
Site: http://www.dvdvideosoft.com/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

Ако човек отиде на вградения в Windows Disk Management, не може да разбере кой знае колко за харда си. Тъпо, но факт... Е, на помощ идва тази програма. Тя дава много пълна и подробна информация за диска - температурата му, точната големина, трансфера, режима на работа, големината на буфера, както и текущото му състояние по зададени параметри.

Twins Visions

Version: 0.3.4.1170
Size: 6.2MB
Site: http://www.twins-solutions.com/
OS: Win 2000/XP/Vista +.NET Framework 2.0

Този софт определено може да преобърне идеята и начина на зяпането на картинки! Номерът е, че гледането става не просто на екрана, а три измерения! Картинките не се редят една до друга от ляво на дясно, се използва и дълбочината! И нещата добиват друг вид - стават по-приятни и някак си обемни. ;) Освен това с тази програма вървят и доста инструменти за редактиране на снимките, както и рисайзване и още доста полезни функции. Признавам, Twins Visions не е от най-бързите, но за това, което предлага и мощта на съвременните машини, напълно си струва поне да я пробвате.

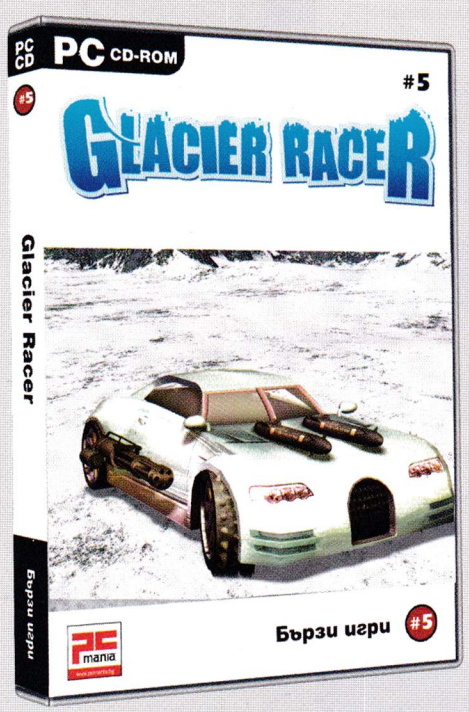
UpdateStar

Version: 2.10.548
Size: 3.93MB
Site: http://www.updatestar.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

Ако държите да имате последни версии на всички програми, които използвате, знаете колко е трудно. За да ви помогне, насреща е UpdateStar. След като я качите и укажете кои програми да следи за ъпдейти, просто я оставяте на мира за някакво време да провери кое до коя версия е докарано (зависи от колко програми сте избрали да провери за нови версии). След това тя най-прилежно ви докладва с линкове за теглене на самия ъпдейт!

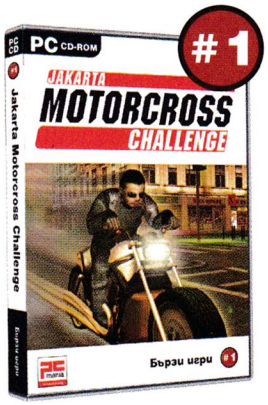
„Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар



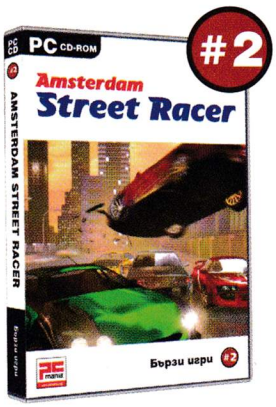
Glacier Racer #5

Ще подкарате футуристичен тежковъоръжен автомобил, мощен като танк, с двигател 1200 коня и множество картечници, ракети и мини.



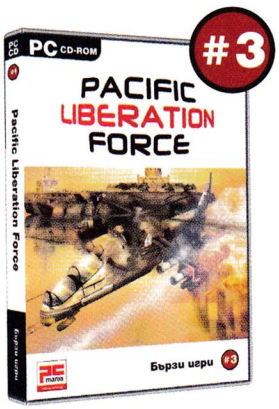
Jakarta Motocross Challenge

В този град може да карате абсолютно навсякъде! Пригответе се за мощни возила, шеметни каскади и маски на мотори.



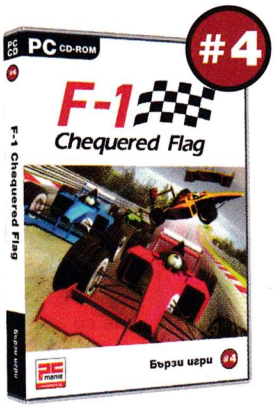
Amsterdam Street Racer

Избягайте от преследващите ви ченгета, смачкайте пречещите ви автомобили и елиминирайте съперниците си в градската джунгла.



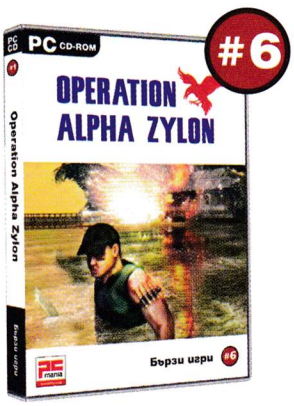
Pacific Liberation Force

Тази геймка е екшън с хеликоптери, в който се сражавате както с пехота, така и с тежковъоръжени танкове.



F-1 Chequered Flag

Почувствайте високите скорости в цялата им прелест с най-мощните супервозила. Вашата цел е една - световната титла!



Operation: Alpha Zylon

Екшънът ви пренася в тъмните джунгли на Африка, пустините на Близкия Изток и улиците на мегаполисите.

списание + игра = 7,99 лв

ЦЕЛИ ИГРИ

Doom 64 – Absolution

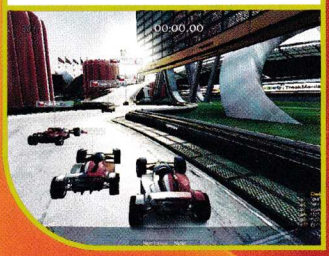
Римейк, базиран на конзолната версия на Doom от 1997 за Nintendo 64. Той е леко модифициран в сравнение с оригинала и е безценно попълнение за всеки фен на поредицата.

Machine World

Земята е нападната от извънземни. Хората са изправени пред неприятната перспектива да бъдат поробени от машини. Поемете управлението на мощен кораб и избийте приждащите орди.

TrackMania Nations Forever

Игра, която предлага високи скорости и уникални каскадни изпълнения. Създайте своя собствена писта или се впуснете в луди надпревари на някое от общо 65-те предварително създадени трасета.



Alien 8

Римейк на един от най-добрите пъзели за 8-битови компютри. Не се съмнявайте, че ще изгубите десетки часове в неговата компания, докато преодолеете всички предизвикателства.

Quadrax IV

Чешка игра с прилична графика, отличен дизайн и много, много сложни загадки.

Dr. Blob's Organism

Динамична аркада, в която трябва да избиете нещастните едноклетъчни организми, докато се опитват да се измъкнат от вашата лабораторна посуда.

SingTel Race 2008

Рейсинг симулатор с уникално добри за размерите си графика и звук, който наистина ще ви покаже какво е да си състезател от Формула 1.

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Куков
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

Infopress group, България

KONAMI

ЕДИН ЛЕГЕНДАРЕН ВОЙНИК. ЕДНА ПОСЛЕДНА МИСИЯ.
АБСОЛЮТНАТА САМОЖЕРТВА.

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

ВКЛЮЧВА И
METAL GEAR ONLINE
МУЛТИПЛЕЙЪР

PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM

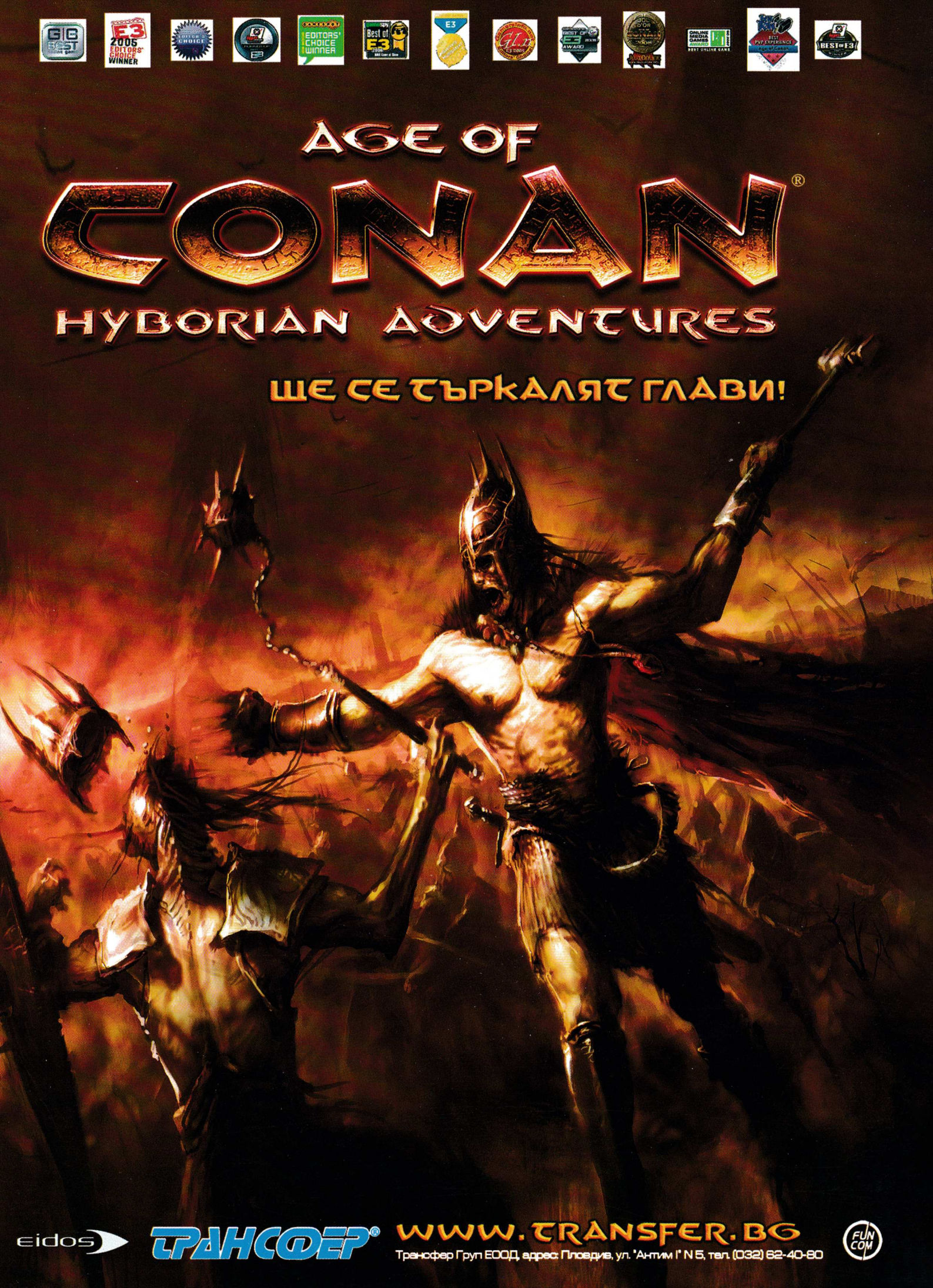
ЕПИЛОГЪТ НА СНЕЙК ЩЕ ВИ РАЗТЪРСИ КАКТО НИЩО ДРУГО ПРЕДИ! В METAL GEAR 4 ЩЕ ВИДИТЕ ПРЕЗ ОЧИТЕ НА КАЛЕНИЯ ВОЕНЕН ГЕРОЙ СНЕЙК ЕДИН СВЯТ НА РЪБА НА БЕЗДНАТА. METAL GEAR SOLID 4 Е НАЙ-ВСЕОБХВАТНАТА ГЛАВА В ЦЯЛАТА METAL GEAR САГА И ПРЕДЛАГА ЦЕЛИ ДВЕ ОТДЕЛНИ ИГРИ НА СВОЯ BLU-RAY ДИСК! С ИЗНЕНАДВАЩИЯ ХОД НА СВОЯТА ИСТОРИЯ METAL GEAR SOLID 4 ЩЕ ВИ ПРЕВЕДЕ ПРЕЗ СВЕТОВНИТЕ ПЛАЦДАРМИ. METAL GEAR SOLID ONLINE ПЪК ЩЕ ВИ ИЗПРАВИ ЛИЦЕ В ЛИЦЕ С БОЙЦИ ОТ ЦЯЛОТО ЗЕМНО КЪЛБО. ИСТИНСКАТА ИГРА ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ ЗА КОНЗОЛАТА ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ -
ЕДНА ПРЕДИЗВЕСТЕНА ЛЕГЕНДА.

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg


AGE OF
CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES
ЩЕ СЕ ТЪРКАЛЯТ ГЛАВИ!
eidos
ТРАНСФЕР®
WWW.TRANSFER.BG
Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80
FUN COM